#7

$30.00

COMIKAZE

Por amor al (9º) Arte

* Frank Miller * Blacksad * Jodorowsky * Rémy Bastien *

COMIKAZE
Por amor al (9ª) Arte

EN ESTE NÚMERO:

1 EDITORIAL

2 BLACKSAD: YO CAMINARÉ POR EL LADO MÁS SOMBRÍO
ALDO IVÁN ESPINOSA

5 EL OTRO CINE DE CÓMICS (2ª PARTE)
RODRIGO VIDAL TAMAYO

8 LA OBSESIÓN POR LA SANGRE:
EL CÓMIC GORE (2ª PARTE)
LUIS ROIZ

10 ONCE PREGUNTAS PARA ALEJANDRO JODOROWSKY
MARIO TORRE LEMUS ORANDAY

12 MARCAR "H" DE HÉROE:
LOS DIVERSOS ROSTROS DE UN JUSTICIERO
EDUARDO ARREDONDO

16 MILLER: EL HOMBRE SIN MIEDO
COMIKAZE

26 EL ESCUADRÓN RETRO
GUFFO CABALLERO

29 MÍSTER FANTÁSTICO: UNA PLÁTICA CON
RÉMY BASTIEN (1ª PARTE)
BERNARDO FERNÁNDEZ, BEF

32 MIRACLE MAN: MARAVILLAS Y MILAGROS (2ª PARTE)
MAURICIO MATAMOROS DURÁN

35 DE SUPERMACHOS, GARRAPATAS Y CHAHUISTLES
JOSÉ MIGUEL ALVA Y MAIRA BENITEZ

38 EL PEQUEÑO MUNDO DE DISNEY EN MÉXICO
J. DAVID MÉNDEZ

40 EL FACTOR MUTANTE
EVERARDO FERRER

44 PANTERA PUNCH (2ª PARTE)
AÍDA RAMÍREZ

46 EL VUELO DE ÍCARO: ESE CÓMIC QUE EL GOBIERNO
NO DEJÓ EXISTIR
LUIS GANTÚS

TRAZO PORTADA
JESÚS ANTONIO HERNÁNDEZ R.

http://portaveritas.deviantart.com/
jarthernandez@gmail.com

Arquitecto, diseñador e ilustrador de portadas y cómics, colabora en medios como *Tierra Adentro*, *Super Luchas Gráfico* y la revista de crítica social *Polvareda*. Con su brutal trazo ha realizado carteles de lucha libre, colaborado en Negative Burn (Image) y en antologías como *Horrores Breves* y *Desde la tercera cuerda* para México. Actualmente trabaja en el título *Rocket Girl*.

COLOR CONTRAPORTADA
HURAKÁN BALAM

www.00hurakan00.deviantart.com

Artista plástico en formación, radicado en Morelos, actualmente estudia en la Facultad de Artes Visuales de la U.A.E.M. Ha colaborado en publicaciones como *Meteorix*, la antología de cómic luchístico *Desde la Tercera Cuerda* y la revista cultural *Tierra Adentro*.

COLOR PORTADA
RENATO GUERRA

www.renatoguerra.com

Escritor, ilustrador y colorista. Su trabajo ha aparecido en *Lomigala*, *Ponx* y *¡#$%&! Cómics*, además de proyectos personales como la antología de cómic breve *Openhaüs* y compañías extranjeras como Moonstone Books para la que ha coloreado *Buckaroo Banzai: Wild Asses of the Rush*. Un hecho poco conocido es el haber ganado un premio en la categoría de poesía en el Concurso de Poesía y Cuento de la Universidad Autónoma de Nuevo León y su truncada vida como rockstar.

COMIKAZE
Por amor al [8ª] Arte

AÑO DOS. NÚMERO SIETE.
Noviembre de 2009.
Publicación Trimestral.

http://www.comikaze.net
revistacomikaze@gmail.com

DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN
La Marina # 20, Colonia Observatorio, CP 11860, Delegación Miguel Hidalgo, México, DF

CONSEJO EDITORIAL
Everardo Ferrer
Marina Gil
David Méndez
Jorge Tovalín

CORRETEADOR EDITORIAL
Jorge Tovalín

DISEÑO
Marina Gil

PORTADA
Jesús Antonio Hernández [trazo]
Renato Guerra [color]

PIN-UP
Jesús Antonio Hernández [trazo]
Hurakán [color]

EN ESTE NÚMERO COLABORAN
José Miguel Alva
John *Mulder* Alvea
Martín Arceo
Eduardo Arredondo
Maira Benítez
Gustavo Caballero, *Guffo*
Ricardo Cachoúa
Aldo Espinosa
Bernardo Fernández, *Bef*
Luis Gantús
Mauricio Matamoros
Jorge Pinto
Aída Ramírez
Luis Roiz
Mario Torre Lemus Oranday
Salvador *Mudo* Vázquez
Rodrigo Vidal

Certificado de Reserva de Derechos: 04-2008-052116232300-102
Certificado de licitud de contenido en trámite.

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y/o de homenaje.

Comikaze se imprime en:
Diseño e Impresos Sandoval
Tel. 5793-4152

Comikaze.Revista
@ComikazeNews

EDITORIAL

Siete pecados capitales, siete colores del arcoíris, siete días para crear la Tierra, siete maravillas del mundo antiguo, siete plagas, siete mares, siete chakras, siete enanos de Blancanieves, siete samuráis de Kurosawa, siete Endless de Gaiman, siete fundadores de la Liga de la Justicia, siete números de *Comikaze*.

Así es, contra todo pronóstico, esquivando una y otra vez los embates de la crisis económica mundial, el acto suicida hecho revista sobre cómics llega a tus manos una vez más, como cada tres meses (o casi).

Para conmemorar este nuevo número de *Comikaze* (¡el de la suerte!) tenemos una selección de temas interesantes, que van desde *Blacksad*; los cómics de Disney en México; la historia prohibida de *Fantomas*; así como entrevistas inéditas realizadas a Rémy Bastien, editor de Marvel en México para Novedades Editores; *Rius*, creador de *Los Agachados y Los Supermachos*, y Alejandro Jodorowsky, autor de *El Incal* y muchas otras historias para cine y cómic.

Además de retomar clásicos como *Dial H for Hero* y concluir temas que comenzamos a desarrollar en el número anterior, esta vez nuestro artículo central está dedicado a Frank Miller, quien hace 30 años saltó a la fama gracias a cierto superhéroe cegatón, para convertirse en uno de los pesos más pesados del cómic.

El fin del proyecto impreso *¡#$%&! Cómics* (título antológico mensual que se regaló por espacio de dos años en tiendas de cómics y eventos alusivos), editado por buenos y admirados amigos de *Comikaze* en Monterrey, coincide con la aparición especial del *Escuadrón Retro* (una de las secciones favoritas de dicha publicación) en nuestras páginas, con una historia nuevecita a cargo de don *Guffo* Caballero.

Antes de despedirnos, queremos invitarte a la ***Segunda MiniCon Comikaze***, que se realizará el domingo 20 de diciembre en Grela Café (Caleta #554, Colonia Narvarte), donde podrás convivir a tus anchas con la comunidad de lectores de cómics de la ciudad de México. Busca más información sobre el evento y nuestros invitados en **www.comikaze.net**

Y no olvides escribirnos a **revistacomikaze@gmail.com** para darnos tus opiniones, coscorrones y sugerencias, pues seguramente tú tienes en mente algún tema que hemos pasado por alto.

¡Nos vemos en el próximo número! ***¡Banzai!***

BLACKSAD

Yo caminaré por el lado más sombrío.

UNA ACTRIZ ASESINADA SIN MOTIVO APARENTE, UNA NIÑA DESAPARECIDA EN MITAD DE UN PUEBLO RACISTA, Y UN CIENTÍFICO ALEMÁN AL QUE SE BUSCA ELIMINAR A TODA COSTA, SERÁN LOS CASOS QUE UN GATO NEGRO EN GABARDINA TENDRÁ QUE INVESTIGAR, EN MEDIO DE UN PAÍS DE CLAROSCUROS, DE RINCONES SIN LUZ, DE ESPERANZA ARREBATADA, SIN MÁS ARMAS QUE SU AGILIDAD, SU SENTIDO DEL OLFATO, Y UNA QUE OTRA DE SUS SIETE VIDAS.

Cat Power

Desde tiempo atrás, *Blacksad*, creación de los españoles Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, guionista y dibujante respectivamente, ha ido cosechando triunfos por doquier. De 2000 a 2006, las aventuras de este gato detective se han llevado el premio a *Mejor Guión*, *Mejor Dibujo*, y dos veces el *Premio a Mejor Obra* en el Salón del Cómic en Barcelona, el premio *Best Graphic Album* en los *Harvey Awards*, y el premio a la *Mejor Serie* en el Salón del Cómic de Angouleme, sólo por mencionar algunos.

Y es que hay que verlo hacer cosas de gato (encaramarse en los techos, brincar sobre los malos, cortejar con elegancia) para comprender que lo de Canales y Guarnido es el movimiento: los álbumes rezuman agilidad, el panel clásico se articula en trípticos, el asesino a sueldo de la página anterior cae abatido en medio de cristales rotos en la página siguiente, y el sombrero, el vestido, el cuerpo desnudo, se agitan en su detención.

Y hay que leerlo para entender que los autores se ciñen al estricto canon de la novela policíaca, forjado a golpes de máquina por Dashiell Hammet y Raymond Chandler, en el que la acción se desata cuando el orden del mundo, irremediablemente, ha desaparecido. El detective entonces se echará a andar, atará cabos, buscará respuestas, romperá dos o tres caras, le romperán la suya, hasta que cierto grado de verdad devuelva el mundo no a su antiguo estado, sino a algo relativamente cercano a la normalidad.

Los detractores del personaje se quejan de una sencillez en la trama, que peca de obvia, y hacen menos la principal característica de los álbumes,

el antropomorfismo de los personajes, argumentando que eso ya se había visto antes. Pero las historias no son tan sencillas ni los dibujos tan normales. Veamos.

CON UNA PEQUEÑA AYUDA DE MIS AMIGOS (DEL BOSQUE)

Estamos en la Norteamérica de la posguerra, querido lector, y la tierra de las oportunidades, forjadora del sueño americano, liberal y protestante, se ha vuelto un sitio mezquino, duro con su gente, plagado de momentos en que moral y supervivencia se oponen sin remedio.

El detective privado John Blacksad es fiel reflejo de esas ruinas que ve: excombatiente de la Segunda Guerra Mundial, alumno expulsado de la universidad en su primer semestre de la Licenciatura en Historia, es un tipo serio que se ha forjado solo, que resuelve los casos que se le encargan (algunos simplemente se le cruzan en el camino) con ayuda, a veces ilícita, de sus contactos en la policía, y sin mayor aliciente que el trabajo bien hecho y bien remunerado. Callado, algo cínico, bien parecido, la vida le ha enseñado uno que otro viejo truco. Sabe guardar su distancia, tratar bien a las mujeres (aunque a veces lo abofeteen) y ensuciarse las manos cuando el trabajo es realmente muy sucio.

Narrados en primera persona, los tres álbumes publicados hasta ahora presentan historias autoconclusivas y de trama más o menos lineal, en las que el detective se hará cargo de la situación siempre que los poderes establecidos (los políticos, millonarios y sus matones) se lo permitan, y aunque no también. Para ello Blacksad pondrá todo su empeño, aunque lo empeñado termine siendo su confort… o su felicidad.

Pero son en realidad los momentos de moral dudosa, de ética comprometida, los que convierten a la aventura en drama. En el primero de sus casos, *Un lugar entre las sombras*, a Blacksad se le encargará el trabajo sucio que la policía no puede realizar: encontrar al asesino de Natalia Wilford (viejo amor del detective) y aniquilarlo. Si el detective sale vivo, Smirnov, el comisionado de policía, le garantiza impunidad: nadie ni nada lo podrá inculpar. Quitando ese pequeño gesto amistoso, Blacksad estará solo y a su suerte.

por ALDO IVÁN ESPINOSA

Conforme Canales y Guarnido conocen más a su protagonista, las historias presentan mejores tramas, nutriéndose de personajes ricos en matices y de abundante pobreza espiritual. No hay moral que valga, el dinero todo lo arregla, y los sujetos no son sino meros obstáculos en la escala social que se quiere ascender. Todo es deseo y posesión.

En *Arctic-Nation*, segunda entrega de la serie, el caso de una niña desaparecida lleva a Blacksad a un poblado en los suburbios, donde el *Black Power* y los *WASP*[1] se enfrentan un día sí y otro también; donde el alguacil es un pedófilo en potencia y la madre de la niña no parece del todo preocupada por su ausencia.

A su vez, en *Alma Roja* la intriga escala: el gobierno norteamericano pretende sofocar cualquier posible brote comunista en el país, y para ello recurre a la coerción y el asesinato. Los perseguidos no son, sin embargo, blancas palomas: Otto Lieber, afamado físico alemán y promotor del uso pacífico de la energía nuclear, tiene un oscuro pasado como científico nazi. El misterio crece cuando Blacksad descubre que al viejo profesor quieren asesinarlo, y no por sus fotos con Hitler, sino porque es sospechoso de enviarle información clasificada a los rusos.

Sí, el mundo es duro, y priva en él un instinto de supervivencia que vuelve inútil cualquier acto de nobleza desinteresada. Y es aquí donde los autores corren un riesgo importante: si los personajes se comportarán como animales, entonces que lo sean.

LA RAZÓN DEL ENEMIGO

Se ha insistido en que el dibujo de Guarnido es el resultado de su paso por Disney, donde colaboró como dibujante e ilustrador en películas como *El Jorobado*

1 *White Anglo-Saxon and Protestant*

de Notre-Dame, *Hércules* y *Atlantis*. Y si bien es cierto que el trazo humanizado del reino animal no es nuevo, el antropomorfismo en *Blacksad* (ese fino matiz entre rasgos humanos y animales que Guarnido logra) obedece a una razón más profunda, a saber: el deseo de actualizar una de las formas narrativas clásicas de la literatura, la fábula.

Características animales como la agilidad, la vivacidad o la fuerza, trabajan a favor de la creación de los personajes en cuestión: el cuerpo policiaco está compuesto en su mayoría por perros y zorros; un antiguo guardaespaldas metido a boxeador es un gorila; los asesinos a sueldo son reptiles de sangre fría; las mujeres son ciervos frágiles y bellos, y Blacksad, el héroe que nos ocupa, es un gato negro, ágil y con buen sentido del olfato.

Pero está también el color: pensados como álbumes monocromáticos, el primero de ellos es marcadamente oscuro, en escala de grises y de tamices ocres, abundando en sombras y claroscuros. El segundo tomo se satura de blancos: las razas blanca y negra se oponen en un trasfondo nevado (y los *WASP* son osos polares o tigres blancos), mientras que el *Black Power* está conformado por toros, caballos y urracas.

A su vez, en el tercer tomo los comunistas son de pelaje rojizo, como búhos, petirrojos y ciervos, con el poeta Allen Ginsberg convertido en un búfalo furioso que recita, casi en trance, su poema *Howl*. Todo ambientado en el territorio norteamericano de los años 50, con sus fobias y manías propias de la época; cada elemento funcionando así como un todo, y por encima de esto, la fábula moderna, con su moderno detalle: la enseñanza moral es imposible.

Si el modelo tradicional implica la reafirmación de valores, la fabulación en *Blacksad* señala los males, pero no ofrece solución. La exposición de motivos de los personajes los presenta sin eximirlos ni condenarlos, porque ¿Quién no quisiera ser rico, feliz o poderoso? ¿Qué acto de justicia sublime no reclama los medios que sean necesarios? ¿Qué es el mal y cuál es su frontera?

Al final del día, el detective privado John Blacksad comprende, y nosotros con él, que la maldad es vencida sólo por un rato, que la tranquilidad es pasajera, y que no hay descanso, que la persistencia de la ley del más fuerte es irrefrenable. Que en un mundo feroz y egoísta, querido lector, breves son los momentos en que se puede amar, ganar y ser justo.

PAF!
¡UGH!
DatoFRIKI
Las versiones originales de Blacksad se publicaron en francés por el sello Dargaud y después fueron traducidas al español por la editorial Norma.
DatoFRIKI
Existen planes para realizar una animación de Blacksad, la cual sería la más cara del cine francés, al menos en su género.
COMKAZE

Nuestro Colaborador

Presidente fundador de la asociación "Busquémosle un trabajo decente a Aldo Iván", su principal atractivo es exhibir su torpeza frente a las chicas guapas. Gracias a ellas ha descubierto verdades trascendentales y metafísicas, como que nunca se ha visto en un espejo. Ex-colaborador de *Comic Zone*, ahora escribe en *Comikaze*. Se le puede escribir a elcasolemdel@gmail.com.

No sólo en Estados Unidos existe una fuerte industria de la historieta, varios países europeos tienen una larga tradición en la manufactura de tebeos, fumetti, bande dessinée y demás denominaciones de origen para el mismo producto: el cómic.

De Japón ni dudarlo, baste decir que son el primer lugar mundial en producción de *manga* (y no es una obviedad, pues *manga* significa cómic) y ya quisieran los gringos que su industria fuera tan fuerte como la de Osamu Tezuka, Akira Toriyama y compañía. Por supuesto que las adaptaciones a la pantalla grande no han escaseado, por lo que en esta segunda parte resaltaremos algunas películas basadas en cómics no estadounidenses.

Forza Italia

Algo curioso de las industrias de entretenimiento italianas es que, en busca de mayores resultados económicos, no se tientan el corazón a la hora de abusar de tópicos o géneros, la mayor parte de las veces de aquellos que no suelen gozar de reputación académica: terror, ciencia ficción, porno, *western*, *péplum*[1] y demás delicias para cerebros (y estómagos) curtidos.

DIABOLIK, CHI SEI?
DANGER: DIABOLIK
Meet Diabolik. Slick. Suave. Gentle. Brutal. Wild. Out for all he can take. comes or get away with....

En la historia del *fumetto*, *Diabolik* es considerado el parteaguas entre el cómic infantil y uno más "maduro". Creado por las hermanas Angela y Luciana Giussani en 1962, *Diabolik* narra las aventuras de un maestro ladrón que, originalmente, no conocía la moral. Posteriormente fue suavizado un poco y se le convirtió en una especie de Robin Hood que sólo robaba a otros criminales (aunque es dudoso que entregara su botín a los pobres, porque Diabolik siempre tenía carrazos y demás lujos a su disposición).

El cómic se distinguió por sus altos contenidos de violencia y sexo, que lo colocaron en el gusto del respetable; fue tal su éxito que para 1968 el gran director Mario Bava dirigió *Danger: Diabolik*, hasta ahora la única película basada en este *fumetto*.

La cinta puede considerarse de culto, pues fuera de Italia es prácticamente desconocida y difícil de conseguir, además de estar realizada de una manera con la que no cualquiera puede deleitarse, a pesar de que la violencia y el erotismo fueron suavizados a fin de lograr mayor éxito comercial. Aún así, la cinta vale la pena por las altas dosis de adrenalina que nos hace secretar, la belleza de sus actores y actrices (hay que ser incluyentes) y el humor involuntario que contiene, gracias al cual la película se vuelve bastante disfrutable.

El otro gran cómic italiano es el próximo a ser mundialmente famoso *Dylan Dog*, gracias a que Hollywood está preparando una adaptación titulada *Dead of night*, en la cual Brandon Routh (el último Superman de la pantalla) interpretará al detective de lo sobrenatural. *Dylan Dog* es un cómic de terror bastante divertido y entretenido en donde uno de los personajes

1 Filmes cuya trama se desarrolla en la antigüedad, principalmente la grecorromana.

principales es Groucho Marx,[2] aunque por cuestiones de derechos no aparecerá en la cinta (una lástima, ya que sus intervenciones dentro del *fumetto* constituyen el alivio cómico a un guión pavoroso).

ALLEZ, ALLEZ

De Francia y Bélgica todos conocemos a *Astérix* y a *Tintin*, respectivamente, ambos pilares de la *bande dessinée*. El primer título ya cuenta con ocho películas de animación y tres de acción viva. Estas últimas son una verdadera maravilla, dado que han logrado capturar la esencia del cómic de una manera bastante fidedigna, amén de las soberbias actuaciones de todos sus participantes. La producción de estas cintas ha sido de las más costosas en la historia del cine francés y los resultados no pudieron ser mejores (o tal vez sí, si las dos últimas películas de Astérix hubiesen llegado a otros rincones del mundo, como nuestro país).

Por su parte, *Tintin* tuvo sus adaptaciones con actores de carne y hueso hace ya varios ayeres. En la década de los 60 se filmaron dos películas a partir de guiones originales (a diferencia de las de Astérix, inspiradas directamente en las historietas): *Tintin et les oranges bleues* (Tintin y las naranjas azules) y *Tintin et le mystère de la toison d'or* (Tintin y el misterio del Vellocino de Oro), las cuales son gratos recuerdos para el público franco-belga que las vio, pues desafortunadamente no han sido editadas en algún formato moderno fuera de su lugar de origen, por lo que el poder visionarlas está fuera del alcance de la mayor parte del mundo. Ahora esperemos que dicha situación cambie cuando Steven Spielberg nos entregue la primera de las cintas de su planeada trilogía sobre el personaje.

Lejos de que Spielberg sea un buen director (que no lo es), lo interesante es que esas producciones contarán también con la mano de Peter Jackson, por lo que la calidad de las películas está casi asegurada.

WATASHI WA MANGA

El *manga* es la manzana de la discordia para los lectores de cómic occidental; por un lado están aquellos que pueden leerlo sin prejuicios y por otro, aquellos que no toleran cualquier indicio de agrandamiento en los ojos (en parte gracias al comportamiento tan "extrovertido" de aquellos que únicamente leen *manga*). Sin embargo, hay que reconocer que la industria del entretenimiento oriental es una de las más influyentes en el mundo. Y el cine no podía ser la excepción.

Es tan amplia la cantidad de películas que los japoneses y chinos han adaptado del *manga* al cine (y me refiero al de acción viva, pues la animación es otro cantar) que lamentablemente me limitaré a mencionar sólo dos películas que sirven de ejemplo para mostrar la grandeza del cine del sol naciente.

2 Uno de los comediantes más grandes de la historia del cine.

La primera es la adaptación del cómic *Riki-Oh*, creado por Masahiko Takajo y Saruwatari Tetsuya, la cual fue titulada en occidente como *Story of Ricky*. Este filme narra las desventuras de un personaje que bien pudiera ser Superman venido a menos. La violencia y el *gore* abundante en esta cinta (baste decir que es considerada la segunda película más sangrienta de la historia fílmica) hicieron que el gobierno de Hong Kong le otorgara la temida categoría *III*, equivalente a la *X* gringa o la *D* mexicana, creando un aura de misticismo alrededor de ella.

La segunda es una de las obras maestras del cine de terror japonés. Si bien *The Ring* mostró al mundo una nueva manera de espantar, fue con *Uzumaki* con la que se descubrió la gigantesca creatividad que se mantenía oculta tras las barreras lingüísticas e idiosincráticas que nos separan de los países asiáticos.

Basada en el *manga* homónimo de Junji Ito (autor que recomiendo ampliamente dado que sus historias son de lo más original que jamás podrán leer), *Uzumaki* es una cinta a medio camino entre el terror psicológico y el horror cósmico, teniendo una fuerte influencia de H. P. Lovecraft. *Uzumaki* significa *espiral*, y justamente toda la película está filmada de esa forma, creando vórtices de los que el espectador no puede escapar.

De lo bueno, poco

Todas las películas antes mencionadas tienen en común que son consideradas de lo mejor entre sus respectivos públicos, sin embargo, el espectador comiquero es uno de los más difíciles de complacer, aunque a menudo hay razones para detestar las adaptaciones de cómic al cine.

A continuación señalo las que, a título personal, son las peores películas que han salido del mundo de los cuadritos. No expondré las razones por falta de espacio, pero si conocen las obras originales sólo analícenlas, compárenlas y verán que muy lejos no estoy. Se trata de *Catwoman*, *Constantine*, *Daredevil*, *Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer*, *League of Extraordinary Gentlemen* y *V for Vendetta*.

Y recuerden que aquella frase tan gastada de "hay películas tan malas que resultan ser buenas" es un mito.

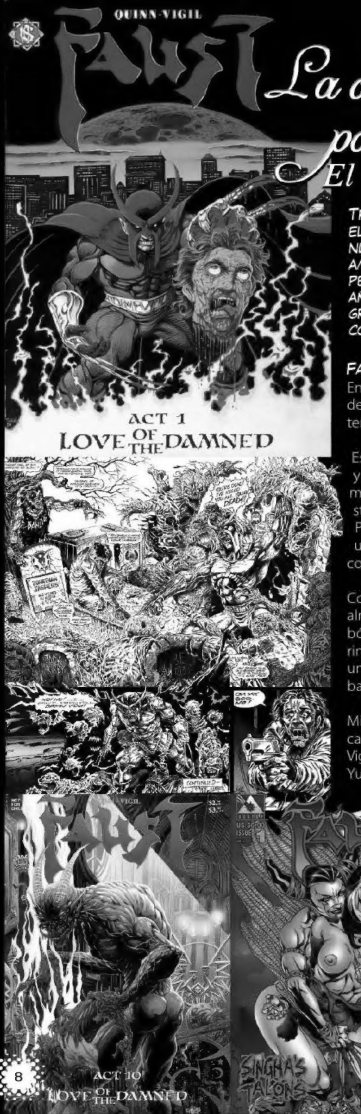
Si no me creen, pregúntenle a Joel Schumacher.[3]

3 Culpable de *Batman Forever* y *Batman & Robin*.

Nuestro Colaborador

Es biólogo, así que puede analizar los cómics desde una óptica científica, evolutiva, materialista y objetiva, pero no le da la gana. Considera que la crítica es necesaria para poner en cintura a los artistas necios que insisten en crear productos de baja calidad. Es un *Marvel Zombie* pero recomienda *Blackest Night* como la mejor serie del año.

Puede léersele en www.revistacinefagia.com y en www.yodiscuerdo.blogspot.com.



La obsesión por la Sangre

El cómic gore 2ª parte

Tras la desaparición de EC Comics, el exceso de sangre y vísceras disminuiría notablemente en el cómic norteamericano. La llegada de un excéntrico personaje de origen demoniaco (unos años antes que Spawn) marcaría el regreso de la hemoglobina abundante al cómic made in USA.

Faust: sadismo indie

En 1989, Estados Unidos fue testigo de la aparición de *Faust*, un cómic controvertido tanto por su contenido erótico, como por su grado de violencia.

Escrito por David Quinn, dibujado por Tim Vigil y editado al paso de los años y de forma intermitente por los sellos independientes Northstar, Rebel Studios y posteriormente por Avatar Press, *Faust* cuenta la historia de John Jaspers, un paciente con problemas psiquiátricos que se convierte en el amante de su doctora.

Como en el *Fausto* de Goethe,[1] Jaspers vende su alma al diablo[2] y es transformado en un ser diabólico con garras muy parecidas a las de Wolverine o Freddy Krueger, tras lo cual se convierte en un poderoso vigilante que toma como presa al bajo mundo de Nueva York.[3]

Mientras las historias grotescas, violentas y eróticas de este personaje fueron narradas por Tim Vigil con extremo detalle, el director de cine Brian Yuzna, famoso por la película *Re-Animator*, llevaría a este antihéroe de culto al cine, en el año 2000.

En esta versión cinematográfica (una co-producción EU-España), Jaspers vende su alma con el fin de vengar la muerte de su novia, se torna en un demonio cornudo y descubre los planes del maligno para abrir las puertas del infierno, por lo que se lanza a evitarlo.

1 Obra basada en una antigua leyenda alemana, acerca de un hombre que vende su alma al diablo, a cambio de conocimiento infinito.

De zombies y demás delicatessen

El *gore* en el cómic se ha tratado con tintes explícitos y violentos en títulos de horror como *Swamp Thing*, *Hellblazer*, *30 Days of Night* y *Sandman*, entre otras. En el género específico de los cómics de zombies podemos contar proyectos como *Marvel Zombies*, *Escape of the Living Dead*, *Black Gas* y hasta *Blackest Night*.

Pero sin duda, *The Walking Dead* es el mejor ejemplo de un cómic de zombies con un dibujo emocional y descriptivo, un buen balance de personajes complejos, y claro, suficientes vísceras y desmembramientos.

Escrito por Robert Kirkman y dibujado por Tony Moore, *The Walking Dead* describe un Apocalipsis en donde la humanidad está al punto de la extinción y los muertos vivientes son los seres reinantes.

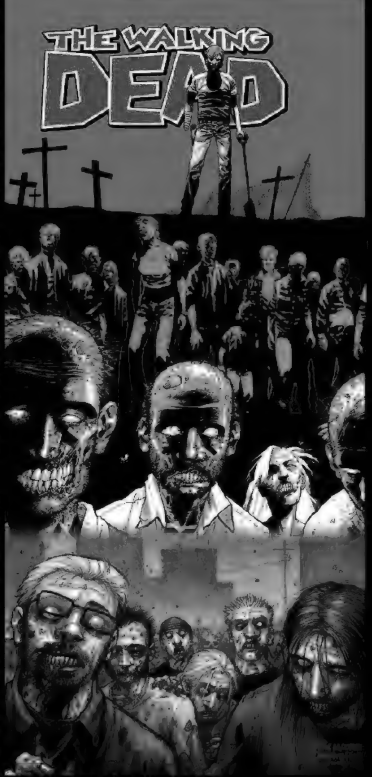
La trama cuenta cómo Rick Grimes, un oficial de policía, despierta de un coma (*28 Days Later*), para descubrir que el mundo se ha ido por la borda. Después de esto, la historia se desarrolla a partir de una serie de eventos que ocurren a los personajes que Rick va encontrando mientras intenta sobrevivir al ataque de los zombies.

Como toda buena historia, *The Walking Dead* está trascendiendo el formato impreso, pues actualmente se planea realizar una serie de televisión basada en el cómic, la cual sería dirigida por Frank Darabont, realizador de *The Mist*, *The Shawshank Redemption*, y *The Green Mile* todas basadas en relatos del *maestro del horror*, Stephen King.

Para concluir, queda decir que el *gore* tiende a presentarnos escenarios en donde las situaciones se llevan al extremo. Esta fascinación por la sangre nos hace pensar que sólo somos receptáculos de la misma, por lo que si queremos que el terror trascienda, debemos conocerlo personalmente.

Como diría Maurice Sendak, autor de libros infantiles como *Where The Wild Things Are*, "Si una historia para niños no causa miedo, es porque no está funcionando".

por Luis Javier García Roiz
y El Metiche de Tovalín



Nuestro Colaborador

Diseñador independiente, conocido en el medio de la ilustración y del cómic como *Carcass*, fue miembro fundador de la mítica publicación *Molotov*, allá en los 90. Entre sus aficiones está la colección obsesiva de películas extrañas (*kaiju*, *j-horror*, *k-horror*, cintas de Cronenberg y Lynch), los videojuegos y la comida japonesa. Es Ministro de la Iglesia del Subgenio desde 2007 y ha realizado, bajo el mismo rito, un matrimonio a uno de sus mejores amigos. www.reekofputrefaction.blogspot.com.

2 El diablo se presenta ante Jaspers como un criminal llamado **M** (en relación a Mefistófeles, nombre del diablo en la obra de Goethe.

3 Una muy probable influencia para *Spawn*.

Realizada el 3 de diciembre de 2003 en la ciudad de Quebec, Canadá, esta entrevista al genio creativo de El Incal formó parte de Cyberpunk: La cosmovisión futurista de las interfaces en el Internet, tesis de maestría de Mario Torre, quien la comparte con los lectores de Comikaze.

Estimado Mario, espero que no te decepciones. Lacan dijo: "Primero hablo, luego pienso". Adapto esas palabras a mis artes: "Primero, sin saber lo que hago, creo (de crear), y luego explico como puedo lo que he hecho".

En un mundo jerárquico-político decadente, en *Antes del Incal*, donde el whisky y las homeoputas adquieren una relevancia especial, donde la clonación presidencial se vuelve un suceso de enajenación televisiva y el suicidio parece ser la única esperanza (si no es que antes alguien dispara a los cuerpos que se arrojan al lago ácido), los sentimientos de John Difool hacia su padre, su madre y su amiga *Tête de Biche* (Cara de Cierva), logran conmover al lector.
¿Entendemos con ello algunas de las características del género *cyberpunk*?
Cuando escribí El Incal, no tenía la menor idea de lo que eran las características del género cyberpunk. Lo que sí conocía eran las características del mundo real en que vivía. Nunca he pertenecido a un partido político ni a una religión ni a un movimiento artístico (el Movimiento Pánico es sólo un nombre, nunca existió realmente). Odio las etiquetas.

¿De dónde surge la idea de convertir en héroe a John Difool, un tipo sencillo físicamente, bravo pero a la vez torpe y un tanto anónimo, que muchas veces ni él mismo conoce a dónde lo llevarán sus próximos viajes a través de las esferas y dimensiones?
Las personas que no cultivan un arte en forma profunda siempre preguntan al artista creador de dónde surge su obra. Eso no tiene repuesta. Es como preguntarle a un manzano de dónde le surgen sus manzanas. Así como John Difool no conoce donde lo llevarán sus próximos viajes, yo no conozco donde me llevará mi imaginación.

Las cosas para el artista no nacen en su cárcel racional sino en su ilimitado inconsciente. La mayor parte de mis imágenes las he recibido, cual una ofrenda, de las obscuridades de mi ser. Cuando leo o veo lo que he realizado me digo: "El que hizo esto no soy yo".

Tomando en cuenta que la primera edición de *El Incal Negro* data de 1981, mismo año en que Vernor Vinge publicó su novela *True Names*, y que tres años más tarde William Gibson dio a conocer su novela *Neuromancer* ¿Consideras que hay algún punto en común entre tu trabajo y el de estos autores?
Perteneciendo todos los seres humanos al mismo momento histórico, a pesar de tener actividades y pensamientos a veces opuestos, tienen muchos puntos en común. Esto lo descubrió Lautreamont cuando habló del encuentro de una máquina de escribir con un paraguas sobre una mesa de operaciones quirúrgicas. Si en un terreno circunscrito pones cosas diferentes, por muy diferentes que sean darán un resultado común. Te confieso que aún no he leído ni a Vernor Vinge ni a William Gibson.

Hervé Fischer comenta en su libro *Le Romantisme Numérique* que los escritores románticos alemanes y franceses del siglo XIX eran una mezcla curiosa de sensibilidad estremecedora, de crítica intelectual y de angustia social.
¿Podríamos decir que es un esquema similar, pero sociotecnológico donde nace y se desarrolla Albino en *Los Tecnopadres*?
Bueno, si así lo dices. Y entrando en tu delirio intelectual, puedo admitir, sin haberlo pensado nunca, que es así como Albino se desarrolla.

por MARIO TORRE LEMUS ORANDAY
¡MAGNO-CRETINO! ¡CONSIDÉRATE DEFINITIVA-MENTE DESTE-TUDO!
TONTERÍAS... ¡VOY A DESINTEGRAR-TE AHORA MISMO!

¿Consideras que en un futuro cercano la raza humana sufrirá transformaciones antropomórficas, por medio de implantaciones neurocerebrales, que le permitirán ampliar su inteligencia y conectarse directamente a una computadora?

¿Por qué pensar que la computadora estará al exterior del cuerpo humano? En el futuro el ser humano creará un cuarto cerebro, distinto a los otros tres que ahora posee. Será un cerebro inmaterial que lo rodeará como un aura. Este cerebro no necesitará computadoras ya que él mismo será la computadora.

¿Vislumbras a Megalex (ciudad de control humano por medio de la clonación, las drogas y las implantaciones cerebrales) como una metrópolis tecno-capitalista del futuro?

Es el peligro de que Megalex se realice. Para allá vamos si continuamos soportando el mismo sistema macro-capitalista de hoy.

¿Has considerado a la nanotecnología como punto de partida o inspiración en tu trabajo?

Por supuesto, he integrado las nanotecnologías en la serie de Los Tecnopadres.

En *Después del Incal* tratas temas como el término de la materia biológica y el comienzo de los seres proto-minerales. ¿Ves en ello un posible panorama de la especie humana?

Se me hace evidente que la vida cósmica terminará reuniendo los reinos animal, vegetal y mineral para al final disolverlos en un universo diferente, inmaterial. No es que la materia biológica vaya a terminar: se unirá a las otras materias.

¿Podrías comentarme tus experiencias y enriquecimiento profesional al trabajar con Arno, Beltran, Bess, Giménez, Janjetov y *Moebius*?

Largo de responder. Siempre ha sido, con cada uno de ellos, una colaboración feliz, pacífica, sin escollos. Nos hemos enriquecido mutuamente. Debes agregar a la lista de dibujantes que me das, a Milo Manara, Travis Charest, Das Pastoras, François Boucq y otros más como Omar Ladrönn. El cómic es un arte tan noble como la literatura o el cine.

¿Crees que en un futuro, los seres humanos seremos mitad hombre, mitad *cyborgs*, y que las máquinas serán programadas con sentimientos humanos?

En el futuro no habrá hombres por un lado y máquinas por otro. Ni vegetales separados. El nuevo ser será complejo y con sentimientos (si aún se les podrá llamar sentimientos) muy superiores a lo humano. A veces creo que flotaremos en el cosmos como inmensas medusas.

¿Qué puntos en común puedes considerar entre tu trabajo y el de las películas *Blade Runner*, *Minority Report* y *The Matrix*?

Todas estas películas, aunque sus realizadores no estén conscientes de ello, descienden de mi proyecto de film Dune, donde organicé el equipo que cambió el estilo de los films de ciencia ficción. Sin ninguna vanidad ni egocentrismo, reconozco que soy el ancestro fundador.

NUESTRO COLABORADOR

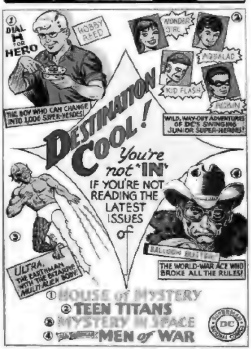
Diseñador gráfico por la UAM, tiene estudios en Historia del Arte por la Sorbona de París y la Universidad Iberoamericana, así como de multimedia por la Universidad Laval, en Quebec. En 2009 fue finalista del Festival Internacional de Cine Expresión en Corto, por el guión del *El Águila y la Serpiente*, animación que cuenta con el arte de figuras como Mario Guevara e Iván Santillán. Pueden disfrutarlo en www.elaguilaylaserpiente.com

LOS JÓVENES CESAR KING Y VICTORIA GRANT SÓLO TIENEN QUE USAR UN DISCO DE OTRA DIMENSIÓN PARA TRANSFORMARSE EN ALGÚN SUPERHÉROE AL...
MARCAR 'H' DE HÉROE

Los diversos rostros de un justiciero

Mi primer encuentro con esta historieta se dio de manera fortuita, la ocasión en que mi madre me llevó a una de esas peluquerías de antaño, con su puerta escoltada por tubos de vueltas infinitas en rojo, azul y blanco. Para mantenerme quieto, no encontró mejor remedio que comprarme un cuento (como se llamaba entonces a los cómics) que tenía en su portada a Superboy, tratando de ser detenido por sus padres para evitar que se reuniera con otros kryptonianos. Pero lo que verdaderamente llamó mi atención fue ver en la parte derecha a un tipo con traje de diablo y a una chica con grandes alas de mariposa, acompañados por la leyenda "Marcar H de Héroe".

Me resultó novedoso leer que este par de jóvenes podía convertirse en superhéroes distintos cada vez que marcaban unas cuantas letras en un reloj y un medallón (la palabra HERO, para ser claros). Supongo que sentí la misma emoción que los chicos de hoy en día con las aventuras del personaje Ben Tennyson, protagonista de la serie animada *Ben 10*, quien podría ser el heredero directo de este cómic.


DIAL H FOR HERO
THE BOY WHO CAN CHANGE INTO 1,000 SUPER-HEROES!
DESTINATION COOL!
You're not "IN" IF YOU'RE NOT READING THE LATEST ISSUES OF:
WILD, WAY-OUT ADVENTURES OF INTO TOMORROW JUNIOR SUPER-HEROES!
THE WORLD-WAR ACT WHO BROKE ALL THE RULES!
1 HOUSE of MYSTERY
2 TEEN TITANS
3 MYSTERY in SPACE
4 MEN of WAR
DC

Marcando por primera vez

En 1966, DC Comics publicó un título llamado *House of Mystery*, que en su número 156 presentó a Robby Reed, un adolescente que al ver como la banda terrorista *Thunderbolt* atacaba a su pequeña comunidad en Colorado, va en busca de ayuda, cayendo en una cueva donde encuentra un aparato de origen desconocido, el cual tiene mucho parecido a un **dial**,[1] pero lleno de misteriosos símbolos (después se supo que estos pertenecían a un idioma extraterrestre llamado *interlac*), los cuales una vez traducidos equivalían a diez letras del alfabeto: A-D-E-H-I-L-N-R-O-V.

El concepto fue muy popular y los lectores se deleitaban con las aventuras de Robby, al ver que no siempre los poderes que adquiría eran los adecuados para enfrentar al villano en turno. Cabe señalar que el usuario de este aparato podía permanecer transformado todo el tiempo que el quisiera y podía volver a su forma original marcando la palabra OREH.

Hay que mencionar que muy rara vez Robby podía convertirse en el mismo héroe dos veces, ya que se decía que podía convertirse en mil justicieros distintos (¡toma eso Ben Tennyson!), aunque dos de sus personajes más memorables fueron Astro, El Hombre Espacial o Velocity Kid, Amo de la Velocidad.

Los creadores de este cómic fueron el escritor Dave Wood y el dibujante Jim Mooney. Este último empezó su carrera en los 40, en lo que se

1 Disco giratorio donde se marcaban los números en los viejos teléfonos.

NUESTROS DOS AMIGOS OPRIMEN SUS DISCOS...
GARY JAMÁS SE QUEDARÍA SIN IR A CURIOSEAR, AMIGA.
¡YO SOY RÁFAGA!
por EDUARDO ARREDONDO
ME CONVERTÍ EN "NADIE". VEN PRONTO.
...Y EN UN BREVE SEGUNDO SE HAN CONVERTIDO EN SUPERHÉROES...
LOS DOS CORREN

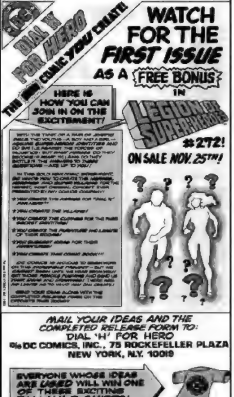
conoce como la Edad de Oro de las historietas, pero no fue sino hasta la Edad de Plata que ocupó un lugar importante en el medio, donde sus trabajos más sobresalientes se dieron en *Dial H For Hero, World's Finest, Legion of Superheroes, Supergirl y Tommy Tomorrow*.

Una década después la serie dejó de publicarse en *House of Mystery* para aparecer en *Plastic Man*, donde se nos explicó que el buen Robby recuperaba su memoria (misma que perdió después de una aventura, olvidando su faceta como superhéroe). Al reencontrar su dial descompuesto, el aparatejo lo transforma en una versión malvada de Plastic Man. Tras ser derrotado por el verdadero *Eel* O'Brian, éste decide quitarle el dial a Robby al pensar que era un irresponsable.

REDIAL

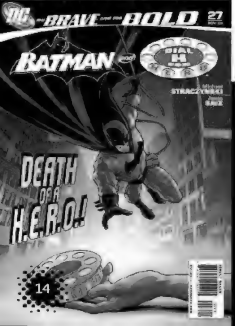
Después de que tanto el dueño como su artefacto sobrevivieran durante mucho tiempo dentro del Universo DC (aunque casi siempre en un papel secundario), la editorial decidió renovar el título, dejándolo esta vez en manos del escritor Marv Wolfman y el dibujante Carmine Infantino (un equipo de ensueño, ya que algunos números contaban con las portadas del mismísimo George Pérez). Ellos introdujeron a Christopher King y Victoria Grant, quienes encuentran dos diales en una casa abandonada, en formas de reloj y de medallón, los cuales sólo contenían las letras de la palabra HERO.

COMIKAZE PODCAST
Entérate de
lo más interesante del cómic
Descárgalo cada quincena en
http://comikaze.net
También disponible en
iTunes
¡¡Suscríbete!!
SOUNDCLOUD


DIAL 'H' FOR HERO
THE NEW COMIC YOU CREATE
WATCH FOR THE FIRST ISSUE
AS A FREE BONUS IN
HERE IS HOW YOU CAN JOIN IN ON THE EXCITEMENT!!
#272!
ON SALE NOV. 25TH!
MAIL YOUR IDEAS AND THE COMPLETED RELEASE FORM TO:
DIAL 'H' FOR HERO
%c DC COMICS, INC., 75 ROCKEFELLER PLAZA
NEW YORK, N.Y. 10019
EVERYONE WHOSE IDEAS ARE USED WILL WIN ONE OF THESE EXCITING DIAL 'H' T-SHIRTS!
DatoFRIKI

SI DC COMICS ACEPTABA TU PROPUESTA DE PERSONAJE, TE ENVIABA A CASA UNA PLAYERA CON EL LOGO DE DIAL H FOR HERO.

NO SÓLO LA SERIE ANIMADA BEN 10 SE HA VISTO INFLUIDA POR ESTE CÓMIC. EN EL 2007 SEGA SACÓ AL MERCADO EL VIDEOJUEGO LLAMADO KID CHAMELEON, EL CUAL PERMITÍA AL GAMER ADQUIRIR DIVERSAS MÁSCARAS EN CADA NIVEL Y DE ESTA FORMA JUGAR CON PERSONAJES Y HABILIDADES DISTINTAS.



Un cambio más dentro del título se reflejó en que estos nuevos usuarios sólo podían estar en su forma superheroica durante una hora, dejando descansar su dial por otra antes de volver a transformarse.

Por cierto, en esta faceta del cómic surgió una idea que agradó a los lectores: se les convocó a que mandaran sus propuestas de héroes, heroínas y villanos a DC; en caso de ser elegidos podrían verlos publicados por una sola ocasión en el título. Aunque se les reconocía la autoría de sus creaciones, los derechos le pertenecían a la editorial (¡cuántos superhéroes que conocemos hoy en día podrían tener sus orígenes aquí!). Imaginen la emoción de ver impresa su idea en un cómic, pese a que eso significara renunciar a ella.

Algunos de los personajes que aparecieron en esta época fueron Lumino, capaz de dar forma a la luz; Gemstone, un tipo que parecía hecho de diamante; Ultra Girl; Monarca, la chica con alas de mariposa de la que hablé antes, y muchísimos más. Aunque el concepto original se limitaba a sólo transformarse en héroe, Chris King pudo convertirse en un monstruo, al jugar con la palabra HORROR, dejando ver el mundo de posibilidades que tenía la premisa.

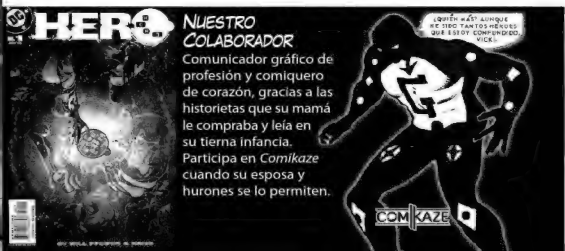
En 1988 vimos las últimas aventuras de estos jóvenes (ahora ya graduados de la preparatoria), donde fuimos testigos de cómo ya eran capaces de transformarse sin necesidad de marcar su dial, pero esto les trajo algunos problemas a la larga. En el caso de Chris, no podía dejar de cambiar cada hora de identidad y fue sólo con la ayuda de un traje especial que pudo monitorear estos cambios; en el caso de Vicky tuvo problemas mentales, que después de un tiempo pudo aliviar.

UN NUEVO SIGLO, UN NUEVO DIAL

Como es frecuente en el mundo del noveno arte, muchos personajes caen en el limbo para desaparecer o en algunas ocasiones, resurgir y dejar un buen sabor de boca, como fue el caso de la aclamada serie *H.E.R.O.*, que se publicó en 2003 y que constó de 22 números. En ella se narra que el dial original está perdido y es el mismísimo Robert Reed, ya marchito por los años, quien se lanza a buscarlo.

El argumento es sencillo, pero interesante, ya que se nos presenta a gente normal, común y corriente, cuyas vidas cambian para bien o para mal al tener el artefacto en sus manos. ¿Serán héroes? ¿Villanos? ¿Aprovecharán sus poderes para algo positivo o sólo para frivolidades?

Siguiendo las tendencias que caracterizan al cómic actual, el equipo creativo conformado por el escritor Will Pfeifer y el artista *Kano* (pseudónimo del español José Ángel Cano López) fueron los encargados de dar este enfoque distinto a la historia que comenzó cuando un chiquillo se topó con un artefacto extraterrestre, lo que nos hizo pensar: Y si yo tuviera superpoderes… ¿Qué haría?


HERO
NUESTRO COLABORADOR
Comunicador gráfico de profesión y comiquero de corazón, gracias a las historietas que su mamá le compraba y leía en su tierna infancia. Participa en *Comikaze* cuando su esposa y hurones se lo permiten.
¡QUIÉN MÁS? AUNQUE ME TIEO TANTOS HÉROES QUE ESTOY COMPROMETIDO. VICK.
COMIKAZE

¡El Universo Es Tuyo!

CABINA INTERESTELAR
WWW.CABINAINTERESTELAR.COM
ventas@cabinainterestelar.com
Tel. 5654 1531

Miller: El hombre sin miedo.

Hace 30 años, en mayo de 1979 para ser exactos, un jovencito de 22 años se mostró como el nuevo dibujante de Daredevil, un cómic de segunda. Los contados lectores del título atestiguaron el surgimiento de, probablemente, el escritor norteamericano más importante del cómic. Comikaze dedica una serie de reseñas a lo más destacado de su carrera.

Daredevil: Un diablo en ascenso (1979-1983)

Por John Mulder Alvea

Hace un par de décadas cayó en mis manos un ejemplar de *Daredevil*, uno de los heroicos personajes de Marvel, cuyos guiones habían sido recién encargados a un extraño y delgaducho dibujante, oriundo de Olney, Maryland, llamado Frank Miller, quien llevaba ya algunos números dibujando las, por ese entonces, monotemáticas aventuras del justiciero de los cuernos, quien era considerado un segundón y habitaba un título al borde de la cancelación.

Al encargarse de la historias del ciego abogado Matt Murdock, que en las noches combatía al crimen como Daredevil, *El hombre sin miedo*; Miller cambió al personaje por completo y, sacando un par de ases de su manga de tahúr, los aplicó inteligentemente: el primero de ellos fue utilizar (reciclar, mejor dicho) elementos y personajes que habían caído en desuso en otras series de Marvel.

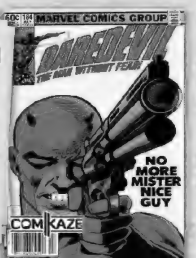
Así, Miller puso en acción a Wilson Fisk, *Kingpin* (*El Rey*, en la traducción mexicana de los 80), tras rescatarlo del olvido que implicaba ser un villano más de Spider-Man, y lo convirtió en la némesis de Matt Murdock. Fisk, un gigantesco mafioso con mucha clase, fue el hilo que usaría Miller, para profundizar en historias llenas de pandilleros, callejones oscuros, y mucho, pero mucho crimen.

La otra gran jugada fue la creación de una ninja asesina llamada Elektra, quien desde el primer número de la saga de Miller (*Daredevil* #168, enero de 1981) se descubrió como una letal cazadora de recompensas que pondría en apuros al héroe.

Pudimos ver que ella era hija de un embajador griego, así como el primer

DatoFriki

Miller confesó que Elektra fue concebida gracias a la influencia de Will Eisner y su personaje Sand Saref, femme fatale del cómic The Spirit.



amor de un novicio Murdock, mientras éste asistía a la Universidad de Columbia. A raíz de una tragedia, que cobró la vida de su padre, Elektra desaparece, sólo para regresar convertida en una violenta mercenaria, aquella Elektra mitológica que escogió el camino de la venganza y la violencia.

Las historias millerianas de Daredevil y Elektra marcaron época, gracias a su tono *noir*: duro, urbano y oscuro, lleno de elementos cinemáticos propios de la novela negra. Desde su primera aparición, la Elektra de Miller llenó con su carisma la serie, robándole incluso el protagonismo a Daredevil en varias ocasiones. A través de sus universos disímiles (él, sirviendo la ley como un héroe abnegado, sufriente y humano; ella, como una asesina que vende sus servicios al mejor postor) se conjuntaron los elementos para una violenta y llena de pasión historia de amor imposible y quimérico.

Miller rescató a Daredevil de la mediocridad, logrando que sus aventuras y las de sus personajes de apoyo se convirtieran en unas de las más interesantes en los lejanos 80, gracias a una postura visionaria y una mezcla heterogénea de mitos urbanos y superhéroes que convirtió al título en algo que estaba a galaxias de todo lo que se publicaba en ese entonces, pues con *Daredevil* se creaba la paradoja del cómic de superhéroes que no parecía tal. Esa es su principal magia, al punto de que autores actuales como Brian Michael Bendis y Ed Brubaker beben de la fuente mitológica de Miller. Sin duda, la época de Miller en *Daredevil* es algo que cualquier lector debería experimentar.

John *Mulder* Alvea. Coleccionista y periodista venezolano, si pudiera ser un personaje de cómic, sería Nick Fury. Es responsable del blog comiquero www.muldercomics.blogspot.com.

Wolverine: Bestia en solitario (1982)
Por Everardo Ferrer

Tras el éxito de la aparición de *El Glotón* en las páginas de *X-Men*, la *Casa de las Ideas* decidió darle una mejor oportunidad al mutante más popular de la compañía, lanzando una miniserie independiente que contaría con un verdadero equipo de ensueño, al tener a Chris Claremont en el argumento, Frank Miller en el dibujo y las tintas de Josef Rubinstein, toda una institución en la industria.

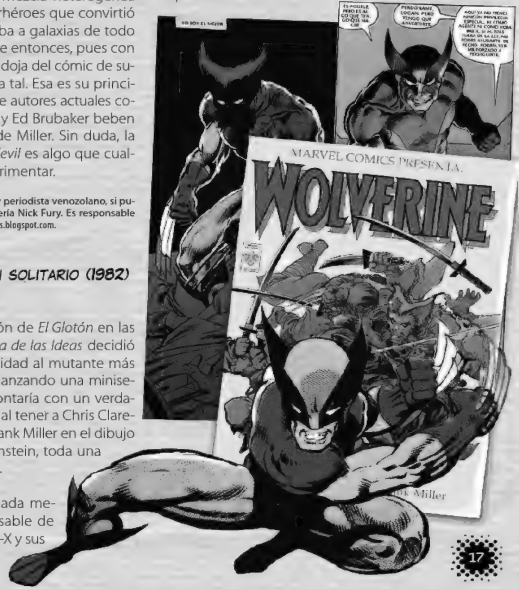
El primero de ellos era nada menos que el autor responsable de encumbrar a los Hombres-X y sus títulos como verdaderos *best sellers*, mientras que el segundo se convertía poco a poco en una leyenda del mundo del cómic.

Precediendo a su serie regular, esta primera aventura de Wolverine lejos de su equipo fue un importantísimo primer paso en su carrera en solitario, ya que en ella se mostraron los lazos de Logan con Japón y su amada Mariko.

Narrada de forma extraordinaria, a manera de intriga internacional, Claremont mostró la participación de elementos con los que Miller estaba bien familiarizado, como la mafia japonesa y la organización La Mano (The Hand), dirigida por Shingen, padre de su amada; además de presentar a Yukio, amante y compañera perfecta para alguien como Wolverine.

Ante dos autores en plenitud, los lectores de esta miniserie todavía no podemos evitar preguntarnos ¿dónde terminó el trabajo de Claremont y dónde comenzó el de Miller?

Everardo Ferrer. Crítico, articulista, ponente y coleccionista de cómics, ha colaborado para Editorial Vid y ¡Ka-Boom! Estudio. Su columna *Comiqueando* se publicada en la revista semanal *Súper Luchas*.



Ronin: Esa obra incomprendida (1983)

Por Everardo Ferrer

Luego del éxito de *Daredevil* en Marvel, Miller buscó otros horizontes y publicó con DC su obra más personal hasta ese momento: *Ronin*. Influido fuertemente por el *Lone Wolf and Cub* de Koike y Kojima (para el cual después creó sus portadas), en *Ronin*, miniserie de seis tomos, Miller ofrece una extraordinaria mezcla de misticismo oriental y ciencia ficción occidental, un entrecruzamiento de historias de samuráis y conflictos de interés. La sencillez del estilo *manga* en la narración gráfica y la complejidad de la ciencia ficción más pura en la historia nos ponen frente a una obra sin precedentes en el cómic norteamericano.

Una apuesta fuerte por parte de DC, *Ronin* ciertamente fue una obra incomprendida en su momento. La crítica, más que nada desde el punto de vista de los creadores de cómics, la ensalzó a su nivel merecido, pero resultó un fracaso de ventas, pues el público habitual del mercado del cómic no estaba acostumbrado a trabajos de este calibre.

Ronin es una combinación de inteligencia artificial, corporaciones ambiciosas, demonios y ritos ancestrales con la disciplina de un samurái sin amo, en un relato de acción y drama que va definiendo el camino que habría de seguir Miller en la industria.

Tras el paso de *Sin City* y *300* (también obras de Miller) por las pantallas cinematográficas con muy buenos resultados de taquilla, aunado a la fiebre por las adaptaciones comiqueras al cine, *Ronin* es el próximo proyecto a trasladarse a la pantalla grande, bajo la dirección de Sylvain White. Afortunadamente, como se ha demostrado, los libros de Miller son un estupendo *storyboard*.

The Dark Knight Returns: Pasaje al Olimpo (1986)

Por Ricardo Cachoúa

¿Qué representa *The Dark Knight Returns*? Hay una infinidad de respuestas.

Fue el primer cómic publicado en formato prestigio, más caro y enfocado a un exigente mercado adulto. Para su autor, fue la catarsis para un trauma de su edad: *Estaba a punto de cumplir 30 y ¡me parta un rayo! no voy a ser más viejo que Batman, NO señor*, diría Miller.

LO QUE NO ACIERTO ES CUBRIRME. Y TÚ ME DEJASTE DESPROTEGIDO A PROPÓSITO.
BUENO, ME PENSARÉ LO DE LA PRÓXIMA VEZ.
FRANK MILLER
RONIN

TDKR sería el parteaguas entre la oscuridad total, la corrupción, el balde de fría realidad, y los alegres *Súper Amigos* de las caricaturas. Para un servidor, realizar la traducción de la que considero la mejor obra de cómic jamás creada, para Editorial Vid (*El Regreso del Caballero Nocturno*, 1997) fue el sueño *geek* de toda una vida.

TDKR sería un producto de los fabulosos 80, época en que la libertad de los artistas del cómic comenzaba a ser una realidad, como el mismo Miller comentó: *Durante los 70, las ventas habían bajado considerablemente, así que los altos ejecutivos decidieron dejar que los 'maniáticos' se apoderaran del manicomio, y ver que sucedía.*

El resultado sería un Batman retirado, un hombre viejo y cansado, que a sus 55 años busca una "muerte elegante". Bruce Wayne se ha convertido en un bebedor empedernido, que trata de que el alcohol calle al demonio que vive dentro suyo, que no lo deja dormir y pide salir… hasta que lo consigue.

Así, Miller recreó a Batman y lo hizo más que un hombre, al convertirlo en un dios guerrero de la Venganza, quien regresa a una Ciudad Gótica más cercana a la *Ciudad del Pecado* milleriana que al lado oscuro de Nueva York. Es una urbe que se pudre poco a poco, en un mundo que también sufre lo mismo.

Miller no sólo creó una excelente historia de Batman, sino que ideó una fascinante crítica de la época, esos años de Reagan y la *Dama de Hierro*, que habían sido juzgados por Alan Moore en los contemporáneos *Watchmen* y *V for Vendetta*. Miller, el máximo anarquista, no vaciló en incluir al presidente Reagan como una caricatura.

La influencia de *The Dark Knight Returns* es descomunal. Desde que fue publicada y hasta nuestros días, ha cambiado la forma en que el mundo ve las historietas, que ya no eran solamente una literatura barata para niños o adultos subdesarrollados. El Batman de Miller influyó a los cinematográficos, desde la versión de Burton y hasta la de Nolan.

Si nunca la has leído, ¿qué esperas para hacerlo?

Ricardo Cachoúa. Colaborador de los programas *Cómics 620 AM* y *Cómics Órbita 97.5 FM*, creó el *fanzine La Hoja* de Comicastle. Tradujo cómics como *The Dark Knight Returns* para Editorial Vid, para la cual ha sido articulista.

BATMAN YEAR ONE: EL ORIGEN QUE NADIE HABÍA LEÍDO (1987)

Por David Méndez

En esta historia, Miller no sólo replanteó el origen de Batman, sino que además exploró a fondo la naciente relación del encapotado con James Gordon y Ciudad Gótica, además de mostrar un vistazo a la procedencia de personajes que serían importantes para el héroe, como un abogado llamado Harvey Dent y una mujer recia que trabaja en la calle, de nombre Selina.

Con el arte de David Mazzuchelli (con quien colaboró desde su corrida en *Daredevil*), Miller demostró en sólo cuatro entregas (*Batman* #404-407) cómo un honesto teniente, nuevo en el corrupto cuerpo policiaco de la ciudad, y un joven millonario con recursos, entrenamiento y una meta, recorren el mismo infierno por caminos separados, pero paralelos.

Reconociéndose como aliados, forjan un lazo que se convertiría en uno de los más duraderos del Universo DC.

Gordon, con una familia que proteger y Wayne, con unos padres que honrar, se dan cuenta que aunque quieran y aparentemente puedan cambiar la jungla en la que Ciudad Gótica se ha convertido, necesitarán aliados, pues enfrentarán a más que gángsters y pandillas.

Sin duda esta saga (por cierto inspiradora de las nuevas cintas de Batman) marcó un parteaguas en la leyenda del Hombre Murciélago, gracias a que Miller logró imprimir al origen del personaje el nivel de oscuridad que justificaría la eterna batalla de Batman contra el crimen.

David Méndez. Colaborador de *fanzines* y revistas como *ProComic, Zoom Comics, La Mole GDC, Comic Zone, Factor Comic, Noveno Arte y Virtual Kids!*, es articulista en un *bonche* de títulos de Editorial Vid, en Culturacomic.com y en www.vineta33.blogspot.com.

HARDBOILED: ESTO NO ES UN CÓMIC AL VAPOR (1990-1992)

Por Salvador *Mudo* Vázquez

Muchos años antes de dictar el aspecto visual de la trilogía *Matrix*, Geof Darrow creó esta obra de arte junto con Miller, quien a esas alturas ya era objeto de veneración.

Hardboiled es una premisa bien ejecutada, con excelentes visuales y una historia entretenida; sin embargo, el arte va más allá de ser sólo una cara bonita, pues Darrow da una cátedra de detalle. Y hablo del buen detalle, aquél fundamentado en dibujos realistas e intrincados, aquél que al describir un choque, muestra cada una de las esquirlas de vidrio que saltan; aquél para el cual las páginas tamaño álbum europeo no serían suficientes en algunos casos para mostrar el caos meticulosamente dibujado.

La historia, sencilla y bien hecha, cuenta cómo un investigador de seguros con problemas de actitud, sumergido en un ambiente futurista, ve revelado su verdadero origen como un robot androide con destino de mesías.

Hardboiled salió a la luz en una época donde los *Image boys* comenzaban a armar su revolución, en una época donde reinaba lo superficial. Es justo ahí donde este título encuentra su gran valor.

Admito que leer *Hardboiled* en ese justo momento fue una cachetada despabiladora. En tiempos en que el dibujo de McFarlane era considerado detallista, el arte del creador de Spawn se convertiría en un montón de rayas sin sentido, comparadas con el verdadero detalle de Geof Darrow, a mi juicio la auténtica estrella de esta obra.

Salvador *Mudo* Vázquez Escritor y creador de la miniserie *El Arsenal: Unknown Enemy* (Arcana Studio), co-creador del cómic *Lugo* (Cygnus Comics), editó la mayor parte de la antología mensual *¡#$%& Cómics!*

EL VIEJO SANTA NO VA A TRAERTE MÁS CLIENTES

¡MEJOR ANÚNCIATE CON NOSOTROS!

SOLICITA INFORMACIÓN AL CORREO

revistacomikaze@gmail.com

MARTHA WASHINGTON: VIDA EN CUADROS (1990-2007)

Por Ricardo Cachoúa

De raza afroamericana y nacida en un *ghetto* humilde, esta mujer protagoniza la obra en que Miller criticó las políticas económicas de Reagan (reemplazado aquí por el ficticio presidente Rexxlar), que han puesto a Estados Unidos en guerra con la mitad del mundo.

La vida de Martha es una aventura a nivel global que retrata la Segunda Guerra Civil de Estados Unidos, país que se encuentra fracturado en bloques homosexuales, neonazis, repúblicas feministas, regiones controladas por corporaciones de entretenimiento y compañías de hamburguesas (prohibidas por una enmienda a la Constitución), un Texas independiente, y hasta un México controlado por apaches (no pregunten).

Martha representa al personaje que nace en la pobreza y que gracias a sus habilidades se convierte en parte importante de la política mundial.

Este proyecto tuvo varias miniseries más que recomendables, todas publicadas por el sello Dark Horse: *Give Me Liberty, Martha Washington Goes to War, Happy Birthday Martha Washington, Martha Washington Stranded in Space, Martha Washington Saves the World* y por último, *Martha Washington Dies*.

SIN CITY: EL ARQUITECTO COMPLETO (1991-2000)

Por Everardo Ferrer

Quizás la obra culmen de la mitología milleriana, *Sin City* nació en los números 51 al 62 de la revista antológica *Dark Horse Comics Presents*. Originalmente la primera historia de esta conocida saga se presentó solamente como *Sin City*, para posteriormente, ya compilada, editarse como *Sin City: The Hard Goodbye* (1991) historia que sirvió como punto inicial para una larga sucesión de miniseries, cuya más reciente entrega (*Hell and Back*) se publicó entre 1999 y 2000.

Notablemente influido por la novela negra y el *film noir*, Miller presentó a la *Ciudad del Pecado* (mote de Basin City) como un personaje en sí, una metrópoli corrupta que hizo ver a Ciudad Gótica como Disneylandia. El talento de Miller se vertió al ciento por ciento en este título, con argumentos directos y un magistral manejo del alto contraste, que evocó el ambiente y las historias duras de los filmes de los 30 y 40, mezclados con el *Spirit* de Eisner, pero en una era moderna, donde los habitantes de *Sin City* encontraron cabida.

Fue precisamente la gama de personajes lo que hizo de *Sin City* un proyecto tan atractivo: políticos y sacerdotes corruptos, policías acabados, antihéroes, prostitutas vigilantes, *strippers* y perdedores con una visión muy particular del amor, todos cobijados por la sordidez de la *Ciudad del Pecado*.

Hasta el momento, este es su proyecto más ambicioso como autor completo; sus historias crudas y concisas, apoyadas con un dibujo impactante, presentaron a un autor pleno, responsable del total cuidado y realización de su obra.

Cabe mencionar que en Dark Horse, Miller halló no sólo la oportunidad de desbordar su talento, sino de ser dueño absoluto de su obra, al crear junto con John Byrne el subsello Legend, integrado por ellos dos, más Arthur Adams, Mike Mignola, Dave Gibbons, Geof Darrow y Paul Chadwick (llamados *Los Siete Magníficos*).

SPAWN/BATMAN: ÉPICA FALLIDA (1994)
Por Everardo Ferrer

Uno de los objetivos de Todd McFarlane con *Spawn*, era que el personaje fuera tocado por los mejores escritores de cómics. Así, Frank Miller escribió el onceavo número del título; pero esto fue sólo un ejercicio, pues la dupla creativa tenía preparada una sorpresa editorial de proporciones épicas. O al menos así se antojaba.

Generando grandes expectativas tanto en los medios como entre los *fans*, la historia, editada por Image, comenzó a manejarse como si formara parte de la continuidad de *The Dark Knight Returns*, y al estar en las manos del creador de esta obra, la gente creyó que sería cierto.

La contundencia de los textos de Miller y las impactantes imágenes de McFarlane convirtieron a esta historia en una de las más esperadas de 1994. Al salir al mercado la reacción de los lectores fue muy variada. El dibujo no decepcionó a los seguidores de Spawn, además que el aún innovador color digital, realzó de forma impresionante el trabajo de McFarlane, quien se dio vuelo dibujando capas kilométricas y cometiendo errores de continuidad entre una secuencia y otra (¡fuera máscaras! ¡fuera guantes!). Lo normal, pues.

Pero pareció que el trabajo de Miller sólo se ajustó a las necesidades de lucimiento de McFarlane. Sí, tuvo algunas reminiscencias de *TDKR*, pero también de *Robocop* y de *Daredevil*, por lo que se valoraría más el *crossover* siguiente (esta vez a cargo de DC Comics), *Batman/Spawn: War Devil*, que apostó más por la historia que por el arte.

Spawn/Batman representa uno de los trabajos menos afortunados de Miller.

BAD BOY: UN MOCOSO REBELDE (1997)
Por David Méndez

Editado por Oni Press, se trata de un proyecto sin mayores pretensiones, en el cual Miller y Simon Bisley narran la historia de un niño malhablado y fumador, que intenta escapar de un sistema que pretende manipular su mente por medio de la constante confusión de las situaciones, producto de recuerdos y circunstancias plantadas en su cabeza.

Aunque en realidad no se definen los porqués de la situación, ni existe un principio o introducción de la historia, esta serie es bastante disfrutable. A destacar la participación de Bisley, quien explotó su capacidad plástica para dibujar lo irreverente y lo sarcástico-sanguinolento, como lo hizo en su paso por *Lobo*.

300: LA HISTORIA VIVA (1998)
Por Martín Arceo S.

La batalla está perdida desde el inicio. Pero no es la batalla lo que importa, sino la guerra de la cual el combate es parte. El rey Leonidas de Esparta lo sabe, su ejército apenas duda, su esposa Gorgo se debate entre el deber y el amor.

300 es una de los más grandes cómics de la historia. Desde los trazos vigorosos de Frank Miller y hasta el color aplicado por Lynn Varley, quien por cierto, cuando se publicó la obra, era esposa de Miller (se divorciaron en 2005).

No ha faltado quien reclame a Miller por desatender el rigor histórico de su recuento de la Batalla de las Termópilas, en la cual 300 guerreros

espartanos, 700 de Tespia, 400 de Tebas y unos cientos de otras ciudades griegas detuvieron la marcha del ejército persa, que supuestamente incluía a un millón de soldados, que hacían temblar la tierra cuando avanzaban.

Igualmente se le reprochan ciertos tintes homofóbicos a sus protagonistas, siendo que los espartanos no sólo *no le hacían el feo* a las relaciones entre varones, sino que las promovían como una forma de impulsar la camaradería entre la tropa.

Pero eso nos lo que nos ocupa, sino la gran capacidad de Miller de contar una historia que ocurrió en el año 480 Antes de Cristo.

Sus personajes están tan vivos como tú o yo. Aman, odian, se debaten entre el deber y el temor. El rey Leonidas de Esparta, no lejos del Enrique V de Shakespeare, necesita a sus soldados de la misma forma en que ellos dependen de su líder. Salvadas las diferencias del autor de *Ronin* con *El Bardo*, ambos se acercan en su capacidad de crear personajes y universos que hablan a lectores y espectadores de cualquier época.

Conseguir el cómic *300*, sea en su versión original en inglés o sus traducciones al español no es caro ni difícil. Menos lo es aún ver la muy fiel versión cinematográfica realizada por el director Zack Znyder en 2007 (amiguito: dile no a la piratería; el DVD original se consigue hoy a precios muy razonables).

Lee, mira y sencillamente déjate asombrar por una historia que pudo suceder ayer.

Martín Arceo Salazar. Promotor de la cultura del cómic, ya sea como traductor, guionista o articulista. Ha sido defensor del noveno arte en radio, televisión y prensa escrita, destacando su participación en *Revista de Revistas*, Grupo Editorial Vid y *La Jornada*.

THE DARK KNIGHT STRIKES AGAIN: LA MISIÓN IMPOSIBLE (2001-2002)

Por Jorge Tovalín

Quince años después de *The Dark Knight Returns*, sucedió lo impensable: Miller lanzó una secuela. Para muchos pareció inútil que intentara superar la aventura con la que miles convirtieron a Batman y al mismo Miller en dioses personales. Otros la recibieron con los bolsillos abiertos, mientras que más de uno vio a Miller como un vendido (se rumoró que había recibido un millón de dólares como pago). Por emoción o morbo, pero todos compraron la nueva historia.

DK2, siglas para esta secuela en tres tomos, definitivamente no logró el nivel de la épica de 1986. Si bien tenía una historia muy interesante, al presentar el destino de varios héroes en un mundo dominado por los medios de comunicación y la manipulación informativa (en donde el presidente de Estados Unidos es en verdad un holograma bajo las órdenes de Lex Luthor y Flash es utilizado como un hámster humano que genera la electricidad para un tercio de país), el principal *pero* de *DK2* sería el arte de Miller.

Y es que la falta de detalle en las figuras, la ausencia constante de fondos, unos efectos digitales medio planos y los colores chillones que Lynn Varley usó, dejaron mucho que desear.

Por el lado de la historia, veríamos el (segundo) regreso del caudillo Bruce Wayne y su ejército a las calles, comandado por la ex-Robin Carrie Kelly (ahora Catgirl) y acompañado de Flash, Atom, Green Arrow y los locuaces Elongated Man y Plastic Man. En una escena esperada, el lector presencia un segundo *round* entre Batman y Superman, quien una vez más se encuentra bajo las órdenes del gobierno. Mención aparte merece la aparición de una heredera de Kal-El, así como la revelación del villano detrás de todo.

Aun así, *DK2* no fue lo que se esperaba. Lo interesante es que Miller pudo tenerlo planeado, sabiendo que al no poder superar su obra maestra, tenía la oportunidad de crear algo completamente distinto.

Por nostalgia y valor histórico, *DK2* quedó etiquetada como una continuación menor, pero sin duda se trata de una obra que al paso de los años vale la pena revisar, para descubrirle nuevas lecturas.

All Star Batman & Robin: The Goddamn comic (2005-2008)

Por Jorge Tovalín

Posiblemente se trate de la obra de Miller que más reacciones encontradas ha generado, pues se le ha señalado tanto como un experimento afortunado, como una muestra del agotamiento creativo de un Miller cada vez más interesado en el cine.

Junto con el *All Star Superman*, de Grant Morrison y Frank Quitely, este cómic seriado nació como un espacio para que, como el título indica, la *crema y nata* del cómic diseñara historias de los dos personajes *top* de DC Comics, fuera de toda continuidad y con total libertad creativa.

Sin embargo, nos encontramos con algo que podría parecer una respuesta forzada de DC al concepto *Ultimate* de Marvel, dado el nivel de violencia inusual utilizado por el Hombre Murciélago. Y es que Miller (con el siempre maravilloso Jim Lee en los lápices) mostró a Batman como un vigilante sádico hasta la pared de enfrente, gandalla, sucio, malhablado, patán, abusivo, y realmente orate.

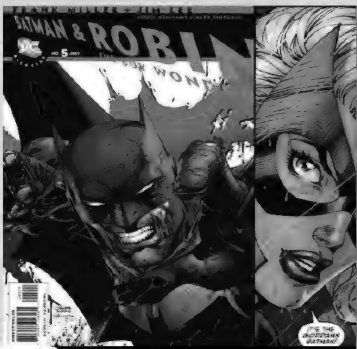
Aun así, el antihéroe de Miller, con su barba de tres días, sus laaargos viajes en batimóvil (¡pasa los primeros tres números dentro del vehículo!) y su predilección por torturar al recién húerfano Dick Grayson (a quien abandona en la baticueva e invita a comer ratas para saciar su hambre) en aras de "protegerlo" de sentir pena por la muerte de sus padres, logró ventas por 300 mil ejemplares en su primer número.

Jorge Tovalín. *Freakzoid*. Coleccionista. Cinéfilo. Entusiasta empedernido del noveno arte. El tema: *¿En qué nuevo lío/proyecto nos meterá Jorge hoy?* está permanentemente integrado en el *Orden del Día* de las sesiones del Consejo Editorial de *Comikaze*.

Curiosamente, el *dream team* no logró respetar la periodicidad mensual del título, en parte porque al paso de los años a Miller se le atravesaron las adaptaciones cinematográficas de *Sin City*, *300* y *The Spirit* (el que sirve a dos amos...) lo que llevaría a que, de ser mensual, el cómic fuese publicado una sola vez durante 2006, para entonces volverse bimestral y actualmente permanecer en el limbo, tras publicarse el décimo número del título en septiembre de 2008.

Sin importar la trayectoria de los autores de *All Star Batman & Robin*, su poca atención a proyecto es algo inaceptable en un equipo de este calibre, pero sobre todo, una falta de respeto para los lectores, que se ha alargado gracias a la condescendencia del sello DC.

Habiendo logrado todo lo que un artista de cómic soñaría, y sin tener nada más que probar a nadie en dicha industria, todo indica las participaciones de Miller en el mundo de las viñetas serán más y más esporádicas. En los años venideros es muy probable que sea el cine, un viejo amor del artista con mirada de loco, el medio que trate de contener las ideas salidas de la mente del enorme Frank Miller.



DatoFRIKI

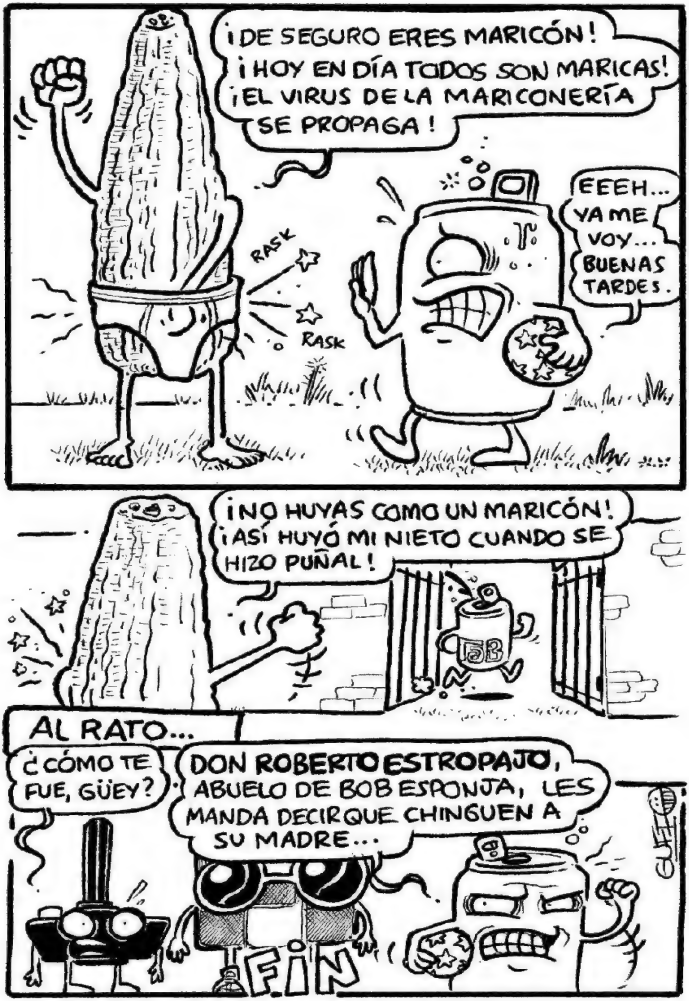
En 2003, Avatar Press publicó una edición limitadísima de Frank Miller's Robocop, adaptación de Steven Grant al guión que Miller realizó años antes para la secuela fílmica del famoso policía de hojalata. Los aspectos políticos y el humor negro (clásico de Miller), se mostrarían mucho más profundos que en la cinta. Miller ha realizado cameos en las cintas Robocop 2, Daredevil, Sin City y The Spirit.

ESCUADRÓN Retro

POR: GUFF

EL BALÓN DE FÚTBOL DE NUESTROS HÉROES CAYÓ EN EL PATIO DEL RUCO ENOJÓN DEL BARRIO...

¡AH!...
TAB... PSST... TAB
¿A DÓNDE, CABRÓN?
¡AAAyyy!
¿QUÉ TENEMOS AQUÍ?
RASK
RASK
EEEH...


¡DE SEGURO ERES MARICÓN!
¡HOY EN DÍA TODOS SON MARICAS!
¡EL VIRUS DE LA MARICONERÍA SE PROPAGA!
RASK
RASK
EEEH... YA ME VOY... BUENAS TARDES.
¡NO HUYAS COMO UN MARICÓN!
¡ASÍ HUYÓ MI NIETO CUANDO SE HIZO PUÑAL!
AL RATO...
¿CÓMO TE FUE, GÜEY?
DON ROBERTO ESTROPAJO, ABUELO DE BOB ESPONJA, LES MANDA DECIR QUE CHINGUEN A SU MADRE...
FIN
GUFFO

Guffo Caballero. Editor de *¡#$%&! Cómics* y caricaturista político del periódico *El Regio*, en Monterrey. Las *cartas cadena* le han otorgado una inesperada popularidad en la red, gracias a su *Nueva Lotería Mexicana*. www.guffo.blogspot.com

Míster Fantástico: una plática con Rémy Bastien

1a parte

por Bernardo Fernández, BEF

El nombre de Rémy Bastien está vinculado de manera indisoluble al mundo de los cómics en México. Editor veterano de docenas de revistas, fue el responsable durante diez años de las publicaciones de Marvel en nuestro país, durante la época en que Novedades publicó la versión local de El Hombre Araña y La Espada Salvaje de Conan. Sin embargo, para ese momento el señor Bastien ya tenía largo kilometraje en el mundo de la edición de historietas.

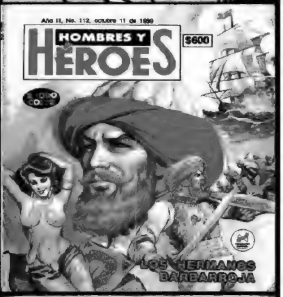
Iniciado en el ámbito de las publicaciones como traductor políglota, durante los 70 Rémy fue guionista de la revista *Duda*, de Editorial Posada, semanario híbrido de historieta y tabloide donde se ventilaban las más estrambóticas teorías de conspiración. *Su plataforma era El retorno de los brujos, de Pauwels y Bergier*, acota Rémy.

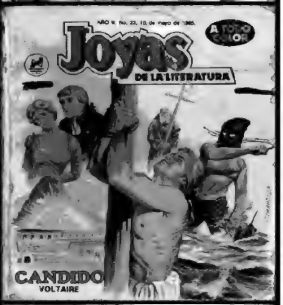
Ahí tuvo también, en sus propias palabras, *el gusto de editar a Rius* de quien dice que era el sueño de todo editor. El caricaturista entregaba sus originales todos los lunes a las once de la mañana, con la correspondiente guía de color en papel albanene hecha por Rosita, su esposa de aquellos años. Rémy tenía el privilegio de ser el primero en leer el siguiente número de *Los Agachados*, a los cuales si acaso agregaba un acento o corregía algún error nimio con gouache.

En esos años, con el seudónimo de *Gabriel Christian* escribió varios libros de divulgación popular para la colección *Duda Semanal*, especializada en esoterismo y *conspiranoia*, que vendía 50 mil ejemplares ¡semanales!, números que hoy se consideran inalcanzables para la industria editorial. Eran tiempos en que *Lágrimas y Risas* vendía un millón 200 mil revistas semanales, *Kalimán* un millón y *Rius* medio millón. A éste último Rémy lo considera *un fenómeno irrepetible*.

Tras un paso fugaz como guionista *freelance* para el *Libro Vaquero*, editado por Novedades, a Rémy le ofrecieron dirigir los servicios foráneos de esta editorial: Hanna-Barbera y Marvel. Esta última había cancelado recientemente el contrato a una editorial de Toluca por haber hecho las peores ediciones extranjeras de toda su historia.

Ante el ritmo editorial mexicano, semanal, a diferencia de la periodicidad mensual de los Estados Unidos, Rémy decidió iniciar la publicación de *El Asombroso Hombre Araña* y *Los Cuatro Fantásticos* desde los respectivos primeros números, para tener un colchón de varios años de historias. De esta forma, un año de ediciones mexicanas equivalía a cuatro de las norteamericanas. Es así como toda una generación de lectores mexicanos disfrutó de las historias originales de Jack Kirby, Stan Lee y claro, Steve Ditko.





LA LÁMPARA DE
¡AH... LADINA!
DESDE ADÁN Y EVA EL SEXO DÉBIL Y EL FUERTE SE TRAEN DE LAS GRENAS, CADA UNO CREE DOMINAR AL OTRO Y NO DAN SU BRAZO A TORCER, ¿NO?
ASÍ LAS COSAS, VEAN LO QUE LE PASA A UN GALÁN DE BARRIO CUYA FRASE FAVORITA ES:
¡LAS TIRANO MUERTE!
30

Si bien Rémy entró a manejar las licencias extranjeras, el fallecimiento de Mario de la Torre Barrón, editor de *Novelas Inmortales*, provocó que le ofrecieran la dirección del título, que presentaba clásicos literarios impresos en tinta sepia. Después, Rémy crearía *Hombres y héroes*, revista de biografías e historia, para llenar el hueco que había dejado la desaparición de Editorial Novaro y de sus grandes historietas biográficas y culturales.

Asimismo fundó *Joyas de la literatura*, con el mismo concepto de *Novelas inmortales*, pero más pulido y a todo color. Fue en *Joyas* donde *Bachan* (autor de *El Bulbo*) publicó su primer cómic profesional, una adaptación de *La Sirenita* de Hans Christian Andersen. *Era tan joven que no tenía ni RFC*, recuerda Rémy. *Me da mucho gusto haberle dado su primer trabajo profesional.*

Otros de los contratados de aquel entonces fueron Martín Arceo y J.G. Holguín. *Vinieron a verme juntos y a los tres les di trabajo.*

Lector apasionado de cómics desde su niñez, Bastien lamentó que las crisis económicas obligaran a limitar los títulos de Marvel que se ofrecían a los lectores mexicanos. La primera en cancelarse fue *Los Vengadores*. Siguieron *Diabólico* y *Los Cuatro Fantásticos* para dejar un par de títulos del Hombre Araña como escaparate de las historietas de Marvel para el público mexicano. La razón no fueron las ventas, sino las devaluaciones del peso, que obligaron a la editorial a recortar sus gastos en dólares.

Orgulloso de haber presentado a toda una generación las historietas clásicas de Marvel, revela que existían planes de sacar más revistas al mercado, con la aprobación de Novedades y la propia editorial norteamericana. Fueron las dificultades económicas las que se interpusieron en el camino.

Lo anterior, sin embargo, no habría de impedirle publicar en 1987, seis años después de iniciada la aventura editorial del Hombre Araña, la edición mexicana de *La espada salvaje de Conan, el Bárbaro*. El primer número de *Conan* fue regalado con una historieta mexicana, *La novela policiaca a color*, lo que permitió apelar a un público mucho más amplio que los lectores de superhéroes.

Tras diez años de trabajar en la división de historietas de Novedades, Rémy comenzó a aburrirse. "Los primeros años (...) lanzaba una revista y ya estaba preparando la siguiente." Las dificultades económicas fueron alentando el ritmo de trabajo hasta dejarlo en un estancamiento insoportable para un adicto al trabajo como Rémy.

Por ello le cayó del cielo la invitación personal de Gustavo González Lewis a trabajar en Publicaciones Continentales de México, predecesora de Editorial Televisa y en aquel tiempo la más grande editora de revistas en América Latina.

Bastien llegó a fundar la división de historietas, donde creó en 1991 la revista *El Solitario, jinete sin fronteras*. Ahí mismo dirigió las ediciones mexicana y argentina de *Plaza Sésamo*, la revista del programa de televisión infantil. *Había que pensar las ediciones al revés*, recuerda, *porque mientras aquí era verano, allá era invierno.*

Fue en este período que González Lewis compró la franquicia del *Aunque usted…no lo crea, de Ripley*. A Rémy se le ocurrió convertir las tiras de periódico y el material insólito de los archivos Ripley en una revista quincenal, ediciones especiales mensuales y libros de bolsillo, que en conjunto tuvieron tal éxito que se inauguró al poco tiempo un museo de Ripley en la ciudad de México.

En esa misma época lanzó al mercado *La lámpara de ¡Ah... Ladina!*, historieta sobre una genio que cumple deseos que resultan contraproducentes para quienes los piden. El título fracasó debido a que el primer número se regaló junto con *TVyNovelas*, con un tiraje de 900 mil revistas, *el sueño de cualquier creativo*, dice Rémy, *pero no embolsaron la revista ni la pegaron* (a *TVyNovelas*). Así, cerca del 80 por ciento de ese tiraje no llegó a los lectores, pues se quedó embodegado en los puntos de venta.

La lámpara... nunca logró recuperarse de la carga financiera de su lanzamiento. Pese a ser solvente en ventas, la deuda de un año de producción normal la condenó a la cancelación.

En 1992, Emilio Azcárraga compró a González Lewis el Grupo Editorial América para convertirlo en Editorial Televisa. Tres años después, a principios de 1995, tras el tristemente célebre *error de diciembre*, la mitad de las direcciones de revistas desaparecieron, incluyendo la división de historietas. Ahí terminó la gestión de Bastien.

Sin embargo, Editorial Multicolor adquirió los derechos de *El Solitario*, por lo que desde su lanzamiento, hace 19 años, ha circulado ininterrumpidamente, con la excepción de una sola quincena, siempre con Rémy a la cabeza.

¿Cómo sostener una historieta popular y mantenerla vigente durante casi 20 años?
No tengo la respuesta. Yo simplemente traté de hacer el mejor western que podía. Eso debe explicar algo de su longevidad. Pero la respuesta la tienen los lectores.

¿Y qué nos puede decir Rémy, con más treinta años en el negocio, acerca del panorama actual de la historieta popular mexicana? Para saberlo, como en los mejores cómics de Marvel, habrá que esperar la continuación de esta plática.

Nuestro Colaborador

Diseñador gráfico por la *Ibero* (donde también da clases de ilustración), escritor autodidacta, editor de *Pulpo Comics* y autor de dos tomos compilatorios de *Monorama*. Entre su obra reciente de cómic se encuentra *Perros Muertos* (Caligrama), escrito por él y dibujado por *Bachan*. Sus *blogs* son www.kallikanzari.blogspot.com y www.monorama.blogspot.com

COMKAZE

MIRACLEMAN

MARAVILLAS MILAGROS

2ª Parte

La revolución en superhéroes llegó en los años 80. Dez Skinn, quien durante los años 70 había editado tanto para Marvel UK como para el título 2000 A. D., busca independizarse en la siguiente década y realizar una antología periódica con talento inglés, la cual permitiera a sus creadores retener los derechos sobre los personajes, en un ambiente de total libertad creativa.

La mítica Warrior

Este proyecto, que llevaría el nombre de *Warrior* y que apareció en 1982, coincidió con el deseo de un guionista prácticamente desconocido, de nombre Alan Moore, por desenterrar a *Marvelman* y regenerarlo, tras su desaparición del mundo editorial inglés a finales de los 60.

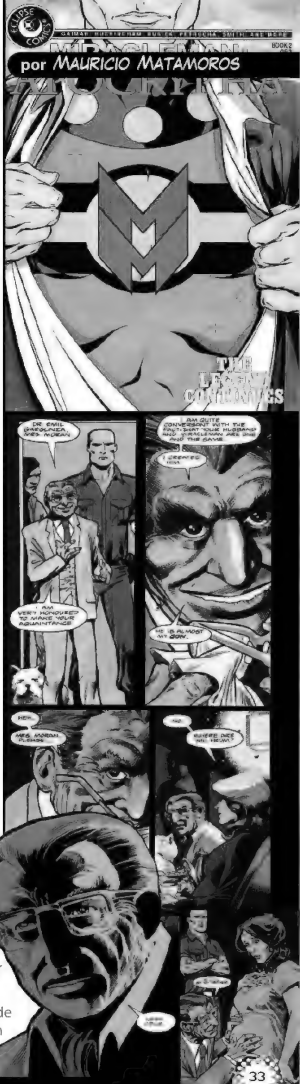
El encuentro entre Moore y Skinn no tardó en suceder y, en teoría, este último contactó a Mick Anglo (dibujante original de *Marvelman*) para ver la posibilidad de reutilizar al personaje en nuevas historias, y con la promesa de reimprimir varias historias antiguas. Anglo no tuvo problema alguno con esto.

Para *Marvelman*, Skinn había pensado en Dave Gibbons o Brian Bolland para ilustrar los guiones de Moore, artistas que entonces ya presentaban una manufactura extraordinaria, aunque no eran las luminarias que son hoy día. Incluso un muy joven Steve Dillon fue considerado en segundo término, pero finalmente el poco experimentado Garry Leach fue a quien las circunstancias brindaron la oportunidad, al estar al frente de la dirección de arte de la revista y poseer un estilo bastante realista.

Warrior era un esfuerzo sobrehumano: Skinn y Leach eran quienes prácticamente estaban al mando de la revista, y el resto de artistas y escritores se comprometían a entregar su trabajo en las oficinas de Quality Communications, empresa creada para esta publicación y cuya oficina estaba en el desván de una tienda de cómics en Londres, propiedad del mismo Skinn.

Así, con el apoyo e interés de Steve Moore, Alan Moore, Garry Leach, David Lloyd, Steve Parkhouse y Steve Dillon, Skinn logró conjuntar el equipo necesario para hacer realidad la epifanía que sería *Warrior*. De ahí salieron, durante los primeros números, personajes e historias tan sobresalientes como *Laser Eraser and Pressbutton*, y por supuesto, *V for Vendetta* y *Marvelman*, mientras que en los últimos números de *Warrior* veríamos series nuevas, como la estrambótica *The Bojeffries Saga*, de Moore y Parkhouse.

por Mauricio Matamoros


MARVELMAN
BOOK 2
THE GOLDEN AGE
DR. EMIL GARGUNZA, MEET MORAN.
I'M QUITE CONVERSANT WITH THE FACT THAT YOUR NUCLEAR MISSILES ARE AIMED AT THE JAPAN.
I SEE YOU'RE ACQUAINTED WITH MY NAME. WHAT'S YOUR NAME?
HI. IS ALMOST NO JAPAN.
HERE, MARVELMAN. TO SAVE.
WHERE ARE WE, HEIDI?
HERE, OTSUKI.
33

Cada una de estas obras brilló con luz cuasi extraterrestre y, como sabemos, especialmente las bosquejadas por Moore. *V for Vendetta* venía siendo el esfuerzo por presentar una lectura de vengador oscuro, tipo Batman, mientras que *Marvelman*, como se sabe, una deconstrucción del mito del superhéroe con la idea de trazar nuevas líneas.

Los primeros cinco capítulos de *Marvelman* poseen una fuerza visual fenomenal, pocas veces vista hasta ese momento en el cómic de superhéroes. Aunque Leach no había hecho gran cosa más allá de unas pocas historias cortas para la popular antología semanal inglesa *2000 A. D.*, su talento resultó innegable, pues mostró un detalle y dedicación extraordinarios en el arranque de la serie. Sin duda, pensar en la participación de Bolland, Gibbons o Dillon en el arranque de *Marvelman* resulta casi estremecedor; pero enfrentarse a lo concretado permite entender que la historia fue exquisita y magníficamente concebida por Leach.

En aquélla época, Moore se hallaba en el trance de su primer gran momento (y por tanto, uno enorme para la historieta en general), quemando una gran energía al escribir *D.R. and Quinch*, para *2000 A. D.*; *Captain Britain*, para Marvel UK; así como *Marvelman* y *V for Vendetta*, para *Warrior*, todas obras sobresalientes en sus especializados géneros y búsquedas.

El primer regreso de Moran

Finalmente, Moore concretó sus objetivos con *Marvelman*, y tal vez no debamos decir que los sobrepasó, pues desde un inicio eran ilustres. Sin remordimientos nostálgicos (por supuesto, sólo tomando en cuenta la nostalgia a la hora de escoger *Marvelman* como su vehículo de exploración en su primer movimiento filosófico con base en la figura del superhéroe), los 30 años de historias previas del personaje pasaron a ser tan sólo una alucinación inducida en la *Marvel Family*, para comenzar entonces la inmersión del discurso en las triquiñuelas dramáticas y psicológicas que integran el subgénero (de los superhéroes), utilizando el momento histórico, así como los intereses políticos y filosóficos de Moore, como escenario y catalizador de su construcción.

Un buen día de 1982, mientras el reportero Mike Moran (quien no recuerda su vida anterior como superhéroe) es víctima de un secuestro a cargo de terroristas en una planta nuclear, se encuentra con una puerta cuya ventana lleva inscrita la palabra *atomic*. Al verla proyectada de forma inversa sobre el suelo, en un solo instante Moran recuerda lo que fue en el pasado y lo que puede ser de nueva cuenta. En medio de una explosión nuclear, al grito de *¡Kimota!* Marvelman renace ante un mundo nuevo, un nuevo orden mundial… y de pensamiento.

Moore, además de remodelar al superhéroe a través de la saga, lo inserta en la ciencia ficción dura y lo plantea como un escenario para hablar del mundo; todo esto sin perder la capacidad de disfrutar y entretener con fantasía.

Lo que tres décadas atrás fue una copia más que chata de Superman, se convirtió en un experimento diabólico de un mexicano (el Dr. Gargunza, nacido en Orizaba, Veracruz,

y genio creador de este superhéroe), gracias a una tecnología extraterrestre que permite el acceso a otras dimensiones. Entonces, el poder pervierte (como la realidad lo ha demostrado) y por primera vez los resultados son auténticamente catastróficos e inolvidables en la historieta. Pero el poder absoluto, además de corromper, puede llevar a la búsqueda del bien común como escenario absolutista benévolo, y esa es la propuesta de Moore.

El viaje a América

Para 1984, Skinn no pudo continuar con *Warrior*, por lo que tanto Marvelman como el resto de personajes presentados en la publicación se quedaron sin tribuna, y en este caso el sello Eclipse fue el que obtuvo el permiso para publicar en Estados Unidos el material aparecido en sus páginas, así como continuar la historia del héroe. Para ello, Marvelman tuvo que convertirse en Miracleman, para evitar una demanda por parte de Marvel Comics, quien poseía los derechos sobre la palabra *marvel* en dicho país, a pesar que el personaje inglés tenía unas tres décadas de antiguedad.

Tras Leach, Alan Davis continuó con la saga brevemente, para pasar entonces a manos de Rick Veitch y Chuck Beckum (Chuck Austin), hasta llegar a la ejecución visual de John Totleben en la saga final, *Olimpus*. Lo sublime y lo sórdido, en manos de un ser omnipotente (reflejado en la prosa y poesía de Moore), llega a terrenos insospechados con la tinta de Totleben, quien crea sueños y pesadillas.

Poco más de dos años, entre mayo de 1987 y diciembre de 1989, se llevó la realización de los últimos seis números de esta saga de Moore y Totleben, tanto por su calidad, como porque Alan continuó a la vez con *Swamp Thing* y construyó *Watchmen*, a la par que Totleben imprimía gran detalle en su trabajo, mientras batallaba con la retinitis pigmentosa, una enfermedad que le nubla la vista y le impide enfocar.

Limbo y resurrección

Tras este cierre, Moore no quiso continuar más con el personaje, pero legó a Neil Gaiman los guiones y a Mark Buckingham las ilustraciones. El resultado fue un sorprendente análisis de la sociedad, en un escenario paradisiaco y bajo un régimen absoluto del bien, con distintos estilos gráficos según las necesidades del guión, los cuales mostraron la increíble y camaleónica capacidad de Buckingham. Gaiman, por su parte, despliega su exitosa prosa, aunque en ocasiones acercando más su relato a la fantasía que a la ciencia ficción.

Con este equipo creativo, nueva y finalmente, *Miracleman* llegó a la inconclusión, al publicarse el número 24 de la serie en agosto de 1993. Eclipse se declara en bancarrota; Todd McFarlane compra los negativos de todo el material de la editorial, y con ello considera tener el control sobre la explotación del mismo.

Por esta razón (y por los derechos sobre el personaje Angela, creado por Gaiman para el *Spawn* de McFarlane) inició una disputa entre ambos por la propiedad de Miracleman, la cual llegó hasta nuestros días. Pero en julio de 2009, Marvel Comics anunció que gracias a un acuerdo con Mick Anglo (quien supuestamente, sin saberlo, nunca cedió los derechos del personaje a Skinn para *Warrior*), la *Casa de las Ideas* obtuvo los derechos de explotación sobre Miracleman, y que el nombre del personaje volverá a ser Marvelman.

Entonces, tal vez, finalmente, el siglo XXI sea la *Era de los Milagros*.

Nuestro Colaborador

Periodista y jefe de información del área de Publicaciones de la Cineteca Nacional, anda en plena gira de promoción de su nuevo libro, *Alan Moore y su obra: Realidades Construidas* (que la verdad está muy chido, decimos nosotros).

http://iconoctlan.blogspot.com

EDITORIAL POSADA

RIUS DE SUPERMACHOS, GARRAPATAS Y CHAHUISTLES

por JOSÉ MIGUEL ALVA y MAIRA BENITEZ

→ VIOLENCIA, SEXO, AGRURAS, TRIQUETES DEL SEGURO Y PARTOS SIN DOLOR

EDUARDO DEL RÍO, RIUS, NACIÓ EN ZAMORA MICHOACÁN. AUTODIDACTA, GRAN ADMIRADOR DE SAUL STEINBERG Y ABEL QUEZADA, SE INICIÓ COMO MONERO EN LA REVISTA DE HUMOR JA-JÁ. COLABORADOR DE PUBLICACIONES COMO PROCESO, SIEMPRE!, SUCESOS, POLÍTICA, FUE DIRECTOR DE LA GALLINA, MARCA DIABLO, EL MITOTE ILUSTRADO Y LA GARRAPATA, ASÍ COMO FUNDADOR DE EL CHAHUISTLE Y EL CHAMUCO.

Creador de las historietas *Los Supermachos* y *Los Agachados*, ha publicado más de cien libros. Reconocido y multipremiado crítico social y del sistema político, en el estilo de *Rius* se refleja el humor, la convicción ideológica y su afán didáctico.

Entre los personajes de *Rius* destacan el protagonista de *Los Supermachos*, Calzonzin, un indígena rebelde; Nopaltzin, otro indígena, cuya misión es denunciar los excesos y la corrupción del sistema político en *Los Agachados*; Perpetuo del Rosal, con sus 20 años como presidente municipal; Chon Prieto, el borracho del pueblo; la beata doña Eme, así como una larga lista de figuras, en la que se incluyen boticarios, comerciantes, cantineros, riquillos de profesión, jefes sindicales corruptos, curas oscurantistas y sus devotas.

En esta ocasión compartimos con los lectores de *Comikaze* la selección de una entrevista con el reconocido autor (quien recientemente anunció su retiro de la caricatura política), realizada a finales de 2007, en el marco de la exposición *De San Garabato al Callejón del Cuajo*.

Maestro, ¿cómo ingresó a *Ja-já*?

Entré al Ja-já en 1954, por pura chiripada. Trabajaba yo en Gayosso como telefonista y mi porvenir parecía estar en la funeraria, pues los dueños me iban a mandar a Saint Louis, Missouri, para aprender embalsamamiento; hasta que un día llegó don Pancho Patiño, director de la revista, a pedirme el teléfono para hacer una llamada, mientras yo mataba el tiempo haciendo dibujitos (no caricaturas). Al acabar su llamada me dio su tarjeta, diciéndome que cuando se me ocurrieran algunos chistes, se los llevara. Y así fue, a la semana ya estaba colaborando con Ja-já; unos años después, me había decidido por la caricatura… y dejé a los muertos por la paz.

¿Cómo surgió *La Garrapata*?

Después que salí de Sucesos, donde hacía el suplemento de humor El Mitote Ilustrado, yo estaba haciendo Los Agachados. Y un día, motivados por lo que estaba pasando en 1968, el editor Guillermo Mendizábal y yo pensamos en la necesidad de hacer una revista de humor político, contando ya con la experiencia del Mitote, en donde habían colaborado todos los que después hicimos La Garrapata: Helio Flores, Naranjo, AB, Checo Valdés y otros. Fue una experiencia interesante, porque cada uno dirigía un número completo, como El Borras.[1] *Aprendimos muchísimo, creo que fue una buena revista.*

¿Y *El Chahuistle*?

El Chahuistle nació cuando el hijo de Guillermo Mendizábal, Fernando (un pillo corrupto) me pidió que le volviera a hacer la historieta. Yo le reviré, proponiéndole mejor una revista hecha entre tres moneros (El Fisgón, Helguera y yo). Creo que nos quedó bien chida, pero nos topamos con un editor que no sabía nada de nada, excepto robarnos alegremente.

Luego hicimos El Chamuco, añadiendo a Patricio y Hernández a la dirección colectiva. Actualmente, yo sólo estoy colaborando, sin participar en la dirección.

1 Personaje cómico de la serie televisiva *Los Beverly de Peralvillo*, quien se distinguía por *aventarse* a hacer las cosas sin pensar.

Nuestros Colaboradores

Maira Benitez Carrillo, además de coleccionista de cómics, a ratos se ocupa en dar clases de Artes Plásticas en casas de cultura y bachilleratos. Gran parte de su tiempo lo dedica a investigar todo lo relacionado con la historieta mexicana. Acérrima coleccionista de *La Familia Burrón* (como se mostró en una entrevista que recién le hizo Cadena Tres), también es fanática de René Goscinny, Quino y Maitena Burundarena.

José Miguel Alva Marquina, escribe en diversos medios sobre temas de cultura popular, entre ellos CulturaComic.com, donde hace las funciones de director editorial. También trabaja en algunos proyectos de fomento a la lectura a través de los cómics; se emocionó mucho con la reciente publicación de *Planetary # 27* (¡por fin!) y además es muy *fan* de James Gordon.

¿Usted terminó *Los Supermachos* regresando a Calzonzin a su cerro?

Creo recordar que al terminar el número 100 de Los Supermachos, sabiendo que se acababa mi participación con el bribón de Octavio Colmenares (el editor), decidí regresar a Calzonzin al cerro en que vivía, y recuperarlo después para otra historieta, cosa que no se logró por las pillerías de Colmenares, que me despojó de mis personajes.

¿Cómo fue crear una nueva historieta después de *Los Supermachos*?

Fue un poco difícil hacerlo, porque en una semana tuve que crear nuevos personajes; pero la práctica de haber hecho 100 números de Los Supermachos me permitió salir airoso del paso, y siento que Los Agachados, en muchos aspectos, fue mejor que la anterior, aunque siempre hay que considerar que "nunca segundas partes fueron buenas". En Los Supermachos echaba yo más relajo.

¿A qué cree que se deba que nadie hace historieta política en México?

Nadie se anima, porque es una chinga hacerla. Pero sobre todo, creo, que es por falta de editores. Nadie se anima hasta ahorita a arriesgar sus centavos patrocinando una historieta política. Creo que es culpa de ambos.

¿Es verdad que *el Ché* le pidió que le firmara sus cuentos de *Los Agachados*?

El Ché nunca me pidió autógrafos; al contrario, todavía conservo el libro que me obsequió con su firma. En varios libros he contado cómo fue el encuentro con él, y la impresionada que me dio cuando preguntó por mí.

Finalmente ¿por qué salió de *El Universal*?

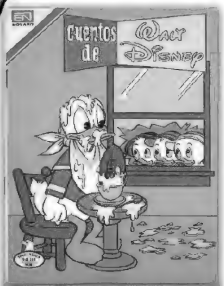
Me corrieron por haber dedicado el suplemento infantil Mi mundo, a la Revolución Soviética. Yo no sabía que el suplemento, bastante inocente por cierto, lo financiaba la embajada de Estados Unidos.

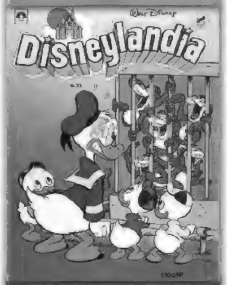
NO ES CIERTO QUE USAMOS SÓLO EL 10% DE NUESTRO CEREBRO...
¡LO USAMOS TODO!
LOS ANIMALES NO PUEDEN SENTIR LOS TEMBLORES ANTES DE QUE SUCEDAN.
EL FRÍO NO HACE QUE TE DÉ GRIPA; DE ESO SE ENCARGAN LOS VIRUS.
LA CIUDAD DE MÉXICO NO ES LA MÁS GRANDE DEL MUNDO. ¡LA MÁS GRANDE ES TOKIO!
Y AHORA QUE LO SABES, PUEDES ARRUINARLE EL DÍA A TUS AMIGOS.
ESA ES LA MAGIA DE LA CIENCIA.
J. PINTO

BUNSENCOMICS.COM, LA MAGIA DE LA CIENCIA.

Al principio no había más que imágenes estáticas; después nacieron las historias construidas por viñetas, que aprendieron a moverse gracias al cinematógrafo. Pero Walt Disney aplicó la formula al revés, yendo de la animación al cómic, con muy buenos resultados.

El Pequeño Mundo de Disney en México





Había una vez...

Las primeras animaciones que realizó el legendario Walter Elias Disney, se dieron en 1920, trabajando en distintos estudios, donde creó una gran variedad de personajes, que sin embargo, no le pertenecían (como el Conejo Oswald). Tiempo después, en 1928, ya en sus propias instalaciones, Walt dio vida a su hijo predilecto, un ratón llamado Mickey, que nació casi junto con la animación sonora.

Tras dos apariciones, el roedor saltó a la fama al protagonizar su tercer corto (el primero con audio), llamado *Steamboat Willie*, el cual abrió las puertas a diversos personajes de Disney, mismos que con el tiempo evolucionaron y se ganaron un lugar entre el público.

En enero de 1930, los protagonistas de la naciente factoría Disney comenzaron a aparecer en los diarios, siendo Mickey el primero en hacerlo. Para 1932, empezaron a editarse tiras dominicales del ratón, acompañadas de una historia extra de *Silly Symphonies* (serie de cortometrajes en los que debutaría Donald Duck).

Ocho años más tarde nació *Walt Disney's Comics and Stories*, antología que presentó nuevas historias de la camarilla de Mickey, convirtiéndose en la punta de lanza de Disney en el terreno del cómic. Desde entonces, las aventuras de estos personajes se han adaptado y traducido para diversos países; incluso algunos sellos extranjeros obtuvieron las licencias para crear sus propios cómics, como pasó en Alemania, Italia, Argentina o Suecia.

Mexican Mickey

En nuestro país no podíamos ser la excepción, pues también hemos tenido cómics de Disney, aunque no hemos contado con una producción nacional en cuanto a contenidos.

En octubre de 1949, EMSA (más tarde conocida como Editorial Novaro), comenzó su publicación de cómics, precisamente con *Cuentos e Historietas de Walt Disney*, título que por mucho tiempo sirvió para dar nombre a los cómics en general, que durante largos años serían conocidos como "cuentos".

Con el tiempo, la editorial diversificó sus temas y productos Disney, teniendo, en el área de comics, tres títulos: *Cuentos de Walt Disney*, *Variedades de Walt Disney* e *Historietas de Walt Disney*, que se publicaban en los tres formatos que manejaban en ese entonces: *Colibrí*, *Águila* y *Avestruz*.

En total, por más de 30 años, Novaro editó cerca de 2 mil 900 publicaciones dedicadas al emporio Disney, incluyendo libros, cuentos, enciclopedias, ediciones especiales y extraordinarias con diferentes formatos y número de páginas, como fueron *Clásicos de Lujo*, *Libro Club*, *Estampas*, *Cuéntame un Cuento*, *Estrellitas*, *Mundo*, *Perfiles* y *Recreo*, además de *Walt Disney Presenta* en su edición normal y de tapa dura.

Entre 1985 y 1988 llegarían a México, gracias al sello Montena, los títulos madrileños *Especial Disney*, *Yo Donald*, *Don Miki* y *Juegos Disney*, que proponían formatos que no existían en México, con dimensiones mayores a las de un cómic regular y con una extensión que iba de las 60 y hasta las 194 páginas.

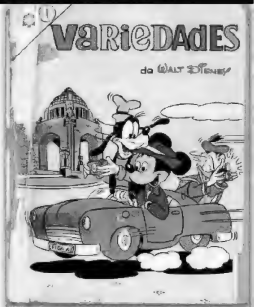
Por esos mismos años, en el periodo de 1986 a 1989, Editorial Cóndor, en convenio con Novedades Editores, publicó los cómics *Disneylandia* y *Pato Donald*, este último en formato media carta.

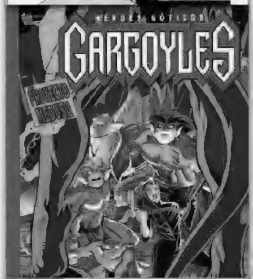
De 1990 a 1993, Editorial Abril Cinco (de origen colombiano) y Publicaciones Citem tomaron la batuta para distribuir sus títulos en América Latina, por medio de las colecciones *Disneylandia*, *Show Disney*, *Tribilín*, *Disney Aventuras*, *Clásicos Disney* (adaptaciones de las películas), *Pato Donald*, *Dinosaurios* (tres diferentes publicaciones, una con fotogramas de la serie de televisión, una revista de pasatiempos y un cómic en media carta), *Tío Rico*, *Chip y Dale Comando Rescate*, *Mickey*, *Daisy*, *Fantasía* (otra revista de pasatiempos), así como las historietas *Daisy*, *Mickey*, *Pato Donald* y *Disney* en tamaño gigante.

Entre 1994 y 1997, Ediciones Enigma publicó adaptaciones de las cintas *Toy Story* y *El Jorobado de Notre Dame*, así como el título *Gargoyles, Héroes Góticos*, cómic inspirado en la famosa serie animada. Pero quizás lo más novedoso de Enigma fue *Disney Aventuras*, revista de 96 páginas en tamaño media carta, que presentaba artículos diversos, pasatiempos y cómics.

En el 2000, Grupo Editorial Televisa lanzó pequeños cómics en media carta, de 16 páginas cada uno, con la premisa de ser los más baratos del mercado (casi 70 por ciento más económicos que la competencia). Bajo el sello *Disney Cómics Presenta*, publicó *Mickey*, *Rico McPato*, *Donald* y *Goofy*, que a mediados de 2006 crecieron a tamaño tabloide. Sin embargo, estas colecciones no pasaron de los 20 números.

Además de las adaptaciones de películas como *Cars* o *Ratatouille*, algunas publicaciones Disney (que son parte cómic y parte revista) que han logrado sobrevivir hasta nuestros días, son *Witch*, *Winnie Pooh*, *Hadas*, *Playhouse Disney*, *Princesas* y *Tic Tac Disney*, las cuales mantienen vigente la fantasía Disney en México para las nuevas generaciones.





TURBO DESAFIANTE FERRÁN: LA EVOLUCIÓN DE UN ARTISTA

El artista gráfico conocido durante años como Daniel Pérez (o *Dan Lord*), a quien tuvimos el gusto de contar entre los participantes de la exposición colectiva *Santo de mi devoción*, ha decidido iniciar una nueva etapa en su carrera, bajo el nombre de *Ferrán*.

Daniel ha incursionado en el cómic desde la segunda mitad de la década pasada y entre sus logros se encuentran haber participado en la (hasta ahora) última aventura de *Lugo* e ingresar al Studio F, llegando a colorear para Marvel, DC y Les Humanoïdes Associés. También se encargó de dibujar el cómic *El Arsenal: Unkown Enemy*, publicado por la editorial canadiense Arcana Studio, y ha realizado trabajos especiales para el diario *Récord* (el cómic *La Liga de las Américas*), así como historietas de lucha libre. Es fundador de Protobunker, con los que ha realizado trabajos para las compañías de cómics más importantes del mundo.

Turbo Desafiante Kimecan representa su primer gran trabajo en esta etapa que comienza; tuvimos oportunidad de platicar con *Ferrán* sobre sus impresiones y expectativas acerca de esta nueva novela gráfica virtual.

¿Cómo describes la experiencia de haber trabajado en el medio desde el *boom* del cómic independiente en México y llegar hasta las grandes ligas en compañías internacionales?

A decir verdad, ha sido un camino de mucho sacrificio y trabajo duro; las circunstancias bajo las que vivimos en nuestro país presentan abrumadores retos para los artistas y creadores nacionales. Casi casi estamos aquí gracias a nuestra terquedad, pero al mismo tiempo la amistad fundada en un principio con mis colegas del medio independiente fue lo que me ayudó a dar el primer paso dentro de la industria internacional, por lo que la experiencia también ha rendido frutos desde sus primeras etapas.

¿Cuáles son los cambios más importantes que encuentras entre el cómic impreso y el webcomic?

Yo creo que el más significativo (y prometedor) es el cambio de la experiencia narrativa. El cómic impreso es un formato sometido a un tamaño y a una disposición de lectura, basado en parámetros cuya principal función es sostener y alimentar un modelo económico. El modelo obviamente ha funcionado por mucho tiempo, pero lamentablemente el lenguaje ha sufrido, debido a que las historias forzosamente deben ser sometidas a cierta longitud, privando al lector de una experiencia más completa y de paso, empobreciendo el lenguaje como forma de arte.

El medio digital en línea no sólo puede romper con la barrera de la extensión y la forma en que se presenta el contenido, ampliando el lienzo para las historias que pueden ser contadas a través de él, sino que también elimina las fronteras entre realizadores y público, ofreciendo el escaparate potencialmente más fructífero que tanto artistas como lectores hayan tenido a su disposición jamás. Mejor le paro, porque sobre este tema podría seguir, seguir y seguir.

¿Por qué realizar *TDK* de manera virtual y no por otro medio?
Esta es una pregunta que me golpea en la cabeza de vez en cuando ¿sabes?, sobre todo cuando las cosas se ponen difíciles, ya que hacer un cómic de esta manera afecta todo en tu vida, TODO.

Seguro podría enviar el material que tengo a las editoriales europeas con las que tenemos contacto en el estudio, u ofrecerlo a editoriales americanas; cualquier trato que consiguiera me aseguraría económicamente, y mi trabajo sería publicado. Suena estupendo, pero no es lo que persigo.

Veo a TDK como un ejercicio de libertad y experimentación desde muchos ángulos. Quiero hacer mi mayor esfuerzo por entregar una buena y divertida historia, con buen arte, que lo puedas leer en español, pero manteniendo el control y propiedad sobre mi trabajo en su totalidad; el medio virtual me permitirá hacer todo esto sin representarme un gasto monumental por delante, y a su vez podré exhibir mi trabajo conforme a su demanda, comprobando hasta dónde puede llegar en el gusto del público.

Tu escuela se ha enriquecido de manera notable a lo largo del tiempo, ¿Cómo esperas que sea la respuesta del público para tu arte que mezcla parte de la influencia europea con la oriental?
Sssss...¡Ojalá sea una respuesta GIGANTESCA! Ja, ja, ja.

No, ya bien...obviamente deseo que la respuesta sea muy buena y me permita seguir haciendo cómics, pero honestamente no estoy esperando nada, ni tengo prisa por establecerme en el gusto de la gente, ya que mi expresión no se rige por la aceptación, es simplemente algo que DEBO HACER... lo que sí creo firmemente en cuanto a esta mezcla de influencias de la que hablas, es que no tengo mejor lugar para ofrecerla que mi propio país, de eso no me queda duda.

En el extranjero es difícil saber que esperar, existen ciertos cánones muy arraigados en cuanto a lo que un cómic debe ser, pero en el caso de México, si lo analizas un poco, me parece que nuestra cultura tiene una preferencia por mezclar las cosas y experimentar. Definitivamente es lo que me ha llevado a jugar con tan opuestas corrientes en busca de mis propios códigos.

¿Cómo describirías el concepto de *TDK*?
TDK es cultura pop en toda su esencia y como tal sus conceptos se encuentran en el núcleo de una historia ligera, divertida y llena de acción.

El concepto central de TDK es encontrar la fortaleza más allá de lo que uno es, más allá de lo que tu entorno ha formado en tu persona, ya que existe mucho más para quien busca su verdadero propósito. Hay otros conceptos como los sueños, la reencarnación y el destino, que sirven para abordar el fenómeno del universo, tema que me es sumamente atractivo y sobre el que se plasma la mitología de la historia.

Háblanos sobre los personajes de la historia.
Bueno, Lucas, el personaje principal, es el radical adolescente que se ve inmerso en el alucinante enredo del que trata la historia. Gala es su impulsiva y gran compañera (no de este mundo) que sufre de complejo de héroe y una extraña bipolaridad hacia Lucas y todo lo relacionado con él. No hay manera de explicarlo fácilmente, pero lo de "extraña" se entenderá sólo una vez que lean el cómic.

Luego tenemos a Barret y Ozman, colegas y buenos amigos de Gala y Lucas. Barret es el centrado, el brazo fuerte del grupo, le gusta lo dulce y detesta estar solo, por lo que regularmente crea seres a partir de objetos inanimados. A Ozman, por su parte, le encanta pasar viendo el futuro y estar lejos de las personas citadinas... ese es el precio de ser el viejo lunático más sabio sobre la faz de la Tierra.

Estos cuatro defectuosos héroes se las tienen que ver con Gruban, Tesberot, Sioren, Frakornen y Serkes, cinco demonios renegados que buscan a Lucas para sus propios y maquiavélicos motivos.

¿A qué público pretendes llegar con *TDK*?
Cualquiera en quien mi trabajo tenga un eco, para mí es público valioso, pero si una meta tiene este proyecto en ese sentido es alcanzar núcleos que no leen cómics en absoluto o que han perdido el gusto por ellos. El medio del cómic en nuestro país es frágil desde hace mucho, con propuestas pobres, ya sea en contenido o en presencia; esto sin duda afecta y decepciona a los lectores que poco a poco han perdido el interés en las producciones independientes nacionales, las cuales se alejan cada vez más del gusto popular por su débil alcance. Por ahora es solo un sueño que TDK contribuya a cambiar un poco esa tendencia.

¿Cómo crees enganchar a la gente a tu propuesta?
Bueno, lo más honesto que puedo hacer es no pensar mucho en eso mientras hago mi trabajo, pero sí en realizar un cómic tal y como a mí me gustaría. Trato de mantenerlo de esa manera y hasta ahora está resultando en una historia que me divierte y entusiasma mucho.

Fuera de eso solo me concentro en tener presente un alto respeto al público, hacer un producto de calidad profesional, constante y mantenerlo gratuito en línea a toda costa, para que no haya ninguna barrera entre su interés y mi trabajo.

¿Qué debemos esperar entonces de este proyecto?
TDK tiene de todo un poco, realmente estoy volcando muchas ideas en él, pero creo que lo más importante que busca aportar es una historia con la que todos podemos identificarnos de cierta manera. Estoy cansado de leer y ver historias, que aunque son buenas, no me dicen nada de quien soy o del lugar en el que vivo.

¿Hay planes para una versión impresa?
¡Claro! Espero guste lo suficiente para llegar a ello, y con gusto sacrificaremos un montón de árboles para un edición de lujo.

Turbo Desafiante Kimecan está disponible en el ciberespacio desde el 7 de diciembre y lo puedes ver visitando **www.kimecan.com**, en donde se subirán entregas semanales.

Este proyecto pretende ir más allá de los webcómics convencionales… y en realidad tiene todo para lograrlo.

El Hijo del Santo y Xico en el Inframundo/ Alfaguara Infantil

Aunque ante los medios fue presentado como cómic, la verdad es que esta publicación, que marca el regreso del Hijo del Santo al mundo gráfico, se trata de un cuento ilustrado (¡y de qué manera!) por César Evangelista, *Mr. Kone* (otro de los artistas que formaron parte de *Santo de mi devoción*), ayudado por Juan Carlos Arenas Madrid.

A su vez, la empresaria Cristina Pineda pensó que la mejor manera de presentar a Xico, su personaje, era por medio de una aventura compartida con el heredero de *La Leyenda de Plata*, pues Xico (un pequeño xoloitzcuintle) pretende ser un estandarte cultural que muestre nuestras raíces y tradiciones al mundo a través de este tipo de historias.

La trama es la siguiente: Las puertas del inframundo han quedado abiertas a nuestra realidad desde la muerte misma del *Enmascarado de Plata*, por lo que sus habitantes pasean por las calles libremente. Akol, el Señor del Inframundo, junto con Nago, su brujo, pretenden raptar a todos los xoloitzcuintles (los perros que en la tradición prehispánica acompañaban a los muertos a su última morada) para que de esta forma los difuntos no lleguen a su destino, logrando así invadir el planeta con muertos vivientes.

El encuentro del Hijo del Santo y Xico es inminente, ambos se encaminan al inframundo para detener los planes de Akol. En un principio son ayudados por Xol, *el Niño Azul*, cuyo paso por las diferentes fases del viaje al Mictlán es narrado de manera muy acertada, aunque algunas estampas hacen que nos remitamos al *Samurai Jack* de Tartakovsky. El enfrentamiento final entre el Hijo del Santo y Akol es presenciado nada menos que por el mismísimo Santo, quien insufla energía a su hijo, sin participar de manera directa, para que salga airoso de esta batalla.

Curiosamente, en el último número de *Santo, La Leyenda de Plata*, se anunciaba el título del siguiente episodio: *Contra los Guardianes del Mictlán*, pero el cómic fue cancelado y la aventura no se publicó. Como una curiosa coincidencia, la aparición de *El Hijo del Santo y Xico en el Inframundo* vienen a llenar el hueco que había dejado dicha historieta.

De venta en las mejores librerías del país.

Blue Demon Junior: Epidemia/ Fundación Gerardo Alfaro A.C./ Gavilán Comunicaciones

Otro de los regresos más esperados al mundo del cómic, es el de Blue Demon Jr. Desligándose completamente de la mitología ¡Ka-Boom!, el hijo de *El Demonio Azul* nos ofrece un universo completamente nuevo.

Definitivamente, sería injusto comparar el trabajo del estudio ¡Ka-Boom! con esta nueva aventura, ya que el listón de calidad impuesto por, sobre todo, Horacio Sandoval (dibujante de *Blue Demon Jr. El Legado*), ha quedado muy alto. Pero el valor de esta nueva aventura radica precisamente en que se maneja un concepto totalmente distinto al título mencionado, pues se acerca más al cómic superheroico y la esencia del cine de luchadores.

En esta nueva aventura gráfica, Blue Demon Jr. se desenvuelve en la ciudad de Sanópolis, en donde es ayudado por el teniente Contreras, el profesor Tesla y su hija Data, quienes le proporcionan la tecnología necesaria para su lucha contra el mal, incluyendo instrumentos muy avanzados entre los que se encuentran un *bluedemóvil* y una *cyber-armadura*.

Este cómic es realizado como una campaña para la prevención y la lucha contra el cáncer linfático y es una muestra de que la historieta es un excelente medio capaz de informar de manera entretenida. *Epidemia* presenta la eterna lucha del bien contra el mal, en donde este último es encarnado por Linfobius, quien ha de enfrentarse a Blue Demon Jr. en una lucha encarnizada.

La publicación no presenta los créditos de sus creadores, pero la obra ha sido realizada con los dibujos y el color de Miguel Galindo y las tintas y los fondos de José Quintero, el mismísimo padre de *Buba*, quien con este título presenta su primer trabajo de entintado digital, que ciertamente resalta y da vida a los trazos de Galindo.

Blue Demon Jr: Epidemia se distribuye de manera gratuita en hospitales y centros de salud, gracias a la Fundación Gerardo Alfaro, pero se planea que un segundo tiraje pueda ser lanzado a la venta para recaudar fondos que permitan continuar la lucha; para ello se tendrían distintos puntos de venta, entre los que se encontraría directamente la Galería Blue Demon Jr.

Al momento también se contempla manejar otras historias alusivas al tema, aunque todavía no hay nada concreto.

2ª PARTE

PANTERA PUNCH

En la entrega anterior de Comikaze, dedicamos este espacio a platicar un poco sobre el origen de El Pantera. Para esta ocasión, nuestra articulista invitada nos receta unas líneas sobre el fin de la famosa publicación y el salto del héroe a la pantalla chica.

Al intentar *dar el esquinazo* a su prometedora carrera como agente encubierto, Gervasio Robles trató de comenzar una vida normal. Sin embargo, la suerte y el general Porfirio Ayala no dejarían en paz a *El Pantera*, por lo que a cada rato tendría que enrolarse en algún relajo que lo llevaría de vuelta a la capital del país.

Siendo hombre de hábitos, nunca dejó de hospedarse en *El Hotelazo*, darse la vuelta por algún cabaret de su agrado para echarse unos cuantos *Pantera Punch* y visitar a las *ombliguistas* del lugar (como la Princesa Cachemira, parte de una lista interminable de mujeres hermosas, que incluía princesas y actrices internacionales).

Por cierto, el *Pantera Punch* es el nombre de la bebida inventada por él mismo, y que solamente su pescuezo puede aguantar, ya que lleva tequila, mezcal, vodka, sotol, granadina, sangrita y un toquecito de ginebra, *pa' que amarre*.

Historias con garra

El Pantera es un ser humano común y corriente (más corriente que común), un mexicano que va a dar al hospital, que cae en la cárcel, un tipo al que le falta la lana y que sucumbe ante placeres mundanos como el alcohol y las mujeres.

Más *chilango* que el *smog*, protagonizaría historias con títulos tan *vaciados* como *El Pantera en la corte del Rey Arturo*; *El crimen me da*

risa; Elemental Pantera, elemental; La mató James Bond; Malhembra; La muerte cobra IVA; El tesoro de Moctezuma; El hombre Miónico; El Profeta Mabuse; Panterash el hombre Centella; Robocapo, el terror mecánico; Sábado a media noche; El terror de los caminos o *El nunca antes visto duelo de los Hombres Murciélago.*

Para 1994, cuando cualquiera pensaría que el *gaznápiro* (como le llama el general Porfirio) ya andaba en las últimas (o que por lo menos ya estaba *dando el viejazo*, y no lo decimos por su copete de canas, del cual nunca se explicó su origen, por cierto), fuimos sorprendidos con el lanzamiento de *Las Viejas de El Pantera*, en tamaño carta y a todo color, que dejó de publicarse en 1998.

Algunos años más tarde se relanzó una serie semanal con reimpresiones de historias tomadas de *El Especial de El Pantera*, que también sería cancelado.

¿Un Pantera nice?

Pero la aventura no termina aquí, ya que en 2007 a Televisa *se le prendió el foco* y decidió armar una serie basada en el personaje, que si bien no ha sido fiel a la historia original, más que al principio de la primer temporada (y eso más o menos), ha contado con una calidad de producción que se agradece, ya que se han empeñado mucho al grabar en exteriores, en ambientes nocturnos y añadiendo un toque especial: el efecto de cambio de páginas o cuadros, que alude directamente al formato de una historieta.

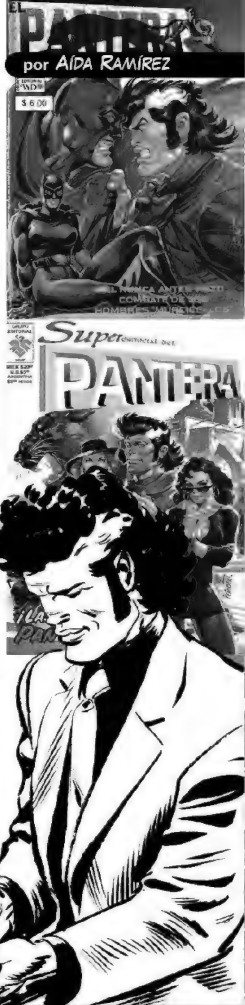
Aunque no refleja para nada al ídolo de mi infancia, adolescencia y juventud, esta iniciativa televisiva es plausible por el hecho de retomar a Gervasio Robles y lograr que las generaciones nuevas (e incluso las anteriores que no se dieron la oportunidad) deseen saber quién es *El Pantera*.

Cuando sea grande, quiero ser como El Pantera

Le han dicho naco, le han disparado a matar e incluso, por tener influencia de *las ficheras*, le han etiquetado con esa mala fama. Pero en verdad ¿quién no quisiera ser como *El Pantera*? A sus 40, está muy bien conservado; sí, es feo como él solo, pero ¡qué *pegue* tiene el canijo! Además, le da sus *cates* a los *uñas largas* (con todo y efecto de sonido) y hasta les pregunta de qué lado quieren caer. Es un hombre que esquiva las balas gritando *¡pío!* para que no digan que *El Pantera* "ni pío dijo cuando murió".

Sí, también le han apodado el *James Bond mexicano, superhéroe de la raza de bronce, pseudodetective maravilla* y de otras maneras más folklóricas, pero indudablemente no hay nadie mejor que él para definirse: *Soy* ***El Pantera****, no me bajes de grado.*

Cualquier relación o semejanza que esta historia tenga con personas o hechos reales es mera coincidencia. Pero por cualquier cosa… ***póngase pantera***.



Nuestra Colaboradora

Fanática de los trabajos alternativos, soñadora empedernida y defensora de utopías, espera que algún día la gente vuelva a leer ávidamente historieta mexicana. *Superextramegafan* del maestro Rubén Lara, ha impartido cursos y organizado eventos sobre historieta.

EDITORIAL NOVARO
FANTOMAS
LA AMENAZA ELEGANTE
EL VUELO DE ÍCARO
$25.00
¡QUERIDOS CONCIUDADANOS, TENDREMOS QUE PREPARARNOS PARA VIVIR EN LA OPULENCIA!
VIVA
TRES MESES MÁS TARDE, JACOB LEWIS PRIDE, TUVO QUE RECONOCER QUE LA ECONOMÍA DEL PAÍS ESTABA ARRUINADA.
LOS ENEMIGOS DEL PUEBLO NOS HAN ESQUILMADO, NOS HAN LLEVADO A LA RUINA.

EL VUELO DE ÍCARO:
ESE CÓMIC QUE EL GOBIERNO NO DEJÓ EXISTIR

Corría el año de 1984 y Editorial Novaro tenía grandes dificultades económicas; la atención de los directores estaba puesta en solucionar los severos problemas de papel y ventas que enfrentaban. Posiblemente no repararon en lo que estaba sucediendo en uno de sus cómics de mayor circulación: Fantomas. Se había realizado una historia que, de haberse dado cuenta, no habría pasado siquiera del escritorio del editor. O tal vez sí lo notaron y de todos modos quisieron hacerlo... eso nunca lo sabremos.

La historia en cuestión se llamaba *El vuelo de Ícaro*, el crédito de escritor lleva las iniciales R.S.M. (el uso de las iniciales era cosa poco común en ese entonces) y fue dibujado por Juan Roncagliolo Berger. La trama era la siguiente:

En un país llamado Rodesia, ubicado en una desconocida región sudafricana, vivía un gobernante corrupto llamado Jacob Lewis Pride, quien recibió del anterior mandatario un pueblo con grandes problemas económicos. Aún así, aseguró a la población que era momento de "administrar la abundancia", mientras que lo único que hizo fue vaciar las arcas de Rodesia y enriquecer a sus familiares y amigos. Al enterarse de esto, Fantomas (un Robin Hood moderno, pero rodeado de viejas buenísimas) decide hacerle una visita y robarlo, como *La amenaza elegante* acostumbraba hacer en sus historias.[1]

Hasta aquí todo sonaba a una aventura normal de Fantomas, sin embargo, algunos de ustedes encontrarán que parte de esta suena muy parecida a la historia de cierto país ubicado al sur de Estados Unidos y al norte de Guatemala; que las iniciales del presidente de Rodesia, Jacob Lewis Pride, coinciden con las de un ex-presidente mexicano llamado José López Portillo, y que (para no hacer el cuento largo) Fantomas, por lo tanto, estaba robando al ex-mandatario.

En esa época, tal atrevimiento era inadmisible, en particular para el entonces secretario de Gobernación, Manuel Bartlett, quien había esta-

1 Para cometer el robo, Fantomas usa un planeador inspirado en la Máquina Voladora de Da Vinci, de ahí el título de la historia.

Nota del editor: Las imágenes de la página 47 corresponden a la versión *Avestruz*, las demás al formato *Aguila*.

blecido un férreo marcaje a los medios de comunicación, en particular a los impresos, llegando incluso al nivel de revisar **cada una** de las publicaciones antes de que salieran a la venta en los puestos de periódicos.

Por lo tanto, oficiales de la Secretaría de Gobernación llegaron a Novaro para confiscar todo el tiraje de la historieta en cuestión, incluidas las cortesías que se daban diariamente a los empleados, antes de que el nuevo número de *Fantomas* saliera a la venta.

Una perfecta investigación

No recuerdo cómo llegó a mis manos dicho ejemplar (posiblemente algún empleado disco lo no entregó su cómic y luego lo vendió sin saber lo que tenía en su poder); y bueno, yo compraba cualquier cómic de *Fantomas* que me encontrara en las *librerías de viejo* y puestos de atrasados.

Lo que sí recuerdo es que le comenté a Francisco Jiménez, actual director editorial de Grupo Vid, que tenía este cómic, y que me pareció que en éste criticaban a López Portillo. Él abrió los ojos del tamaño de una charola e intentó comprármelo en repetidas ocasiones. Su interés desmesurado me dijo que se trataba de algo importante y que era mejor me quedara con el ejemplar. Al darse cuenta que no pensaba vendérselo ni cambiarlo, un día (con unos *alipuces* encima) me contó la anécdota que les acabo de narrar, ya que Paco trabajaba en Novaro en dicha época.

Poco tiempo después del incidente de *El Vuelo de Ícaro*, hubo una fuerte ofensiva contra varias editoriales que publicaban historietas semieróticas, mientras que Novaro cerró sus puertas, lo que hundió al cómic en una etapa oscura y de pocas publicaciones.

El tamaño sí importa

Más tarde, algunas personas me comentaron que ese cómic no era tan difícil de conseguir, y que de hecho ellos lo tenían, cosa que llamó mucho mi atención, en particular porque hubo quienes me comentaron que lo tenían en tamaño *Avestruz*. Y es que Novaro manejaba tres formatos para sus cómics: *Avestruz*, que era un poquito más grande que una historieta regular; *Águila*, parecido a la media carta, y *Colibrí*, que era de un cuarto de carta.

Lo curioso es que el cómic que yo tenía era tamaño *Águila*; por lo tanto (y he-

rido en mi orgullo) me puse a investigar y pude conseguir el número en su versión *Avestruz*. Cuando lo leí me topé con la sorpresa que todo había sido cambiado: el nombre de Jacob Lewis Pride ahora era Joseph Luan Mamumba y el dibujo era completamente diferente, aunque el argumento era muy similar.

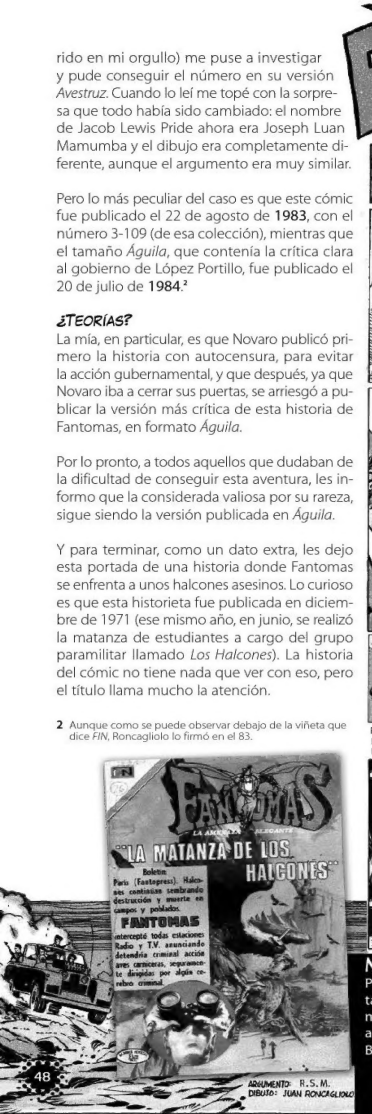
Pero lo más peculiar del caso es que este cómic fue publicado el 22 de agosto de **1983**, con el número 3-109 (de esa colección), mientras que el tamaño *Águila*, que contenía la crítica clara al gobierno de López Portillo, fue publicado el 20 de julio de **1984**.[2]

¿TEORÍAS?

La mía, en particular, es que Novaro publicó primero la historia con autocensura, para evitar la acción gubernamental, y que después, ya que Novaro iba a cerrar sus puertas, se arriesgó a publicar la versión más crítica de esta historia de Fantomas, en formato *Águila*.

Por lo pronto, a todos aquellos que dudaban de la dificultad de conseguir esta aventura, les informo que la considerada valiosa por su rareza, sigue siendo la versión publicada en *Águila*.

Y para terminar, como un dato extra, les dejo esta portada de una historia donde Fantomas se enfrenta a unos halcones asesinos. Lo curioso es que esta historieta fue publicada en diciembre de 1971 (ese mismo año, en junio, se realizó la matanza de estudiantes a cargo del grupo paramilitar llamado *Los Halcones*). La historia del cómic no tiene nada que ver con eso, pero el título llama mucho la atención.


FANTOMAS
¡EL MINISTRO ACUSADO!
¡PERO USTEDES PAGARÁN CON SU VIDA LA VERGÜENZA QUE ME HAN HECHO PASAR! ¡YA LO VERÁN!
¡QUÉ ESCÁNDALO! ESTA MUJER RONCA MÁS FUERTE QUE UN HIPOPÓTAMO
EL EX MINISTRO DE ENERGÉTICOS FUE ENCARCELADO...
Y LEWIS PRIDE, JUNTO CON SU FAMILIA, SE VIO OBLIGADO A HUIR, ANTE EL TEMOR DE QUE EL PUEBLO DECIDIERA TOMAR VENGANZA.
FIN

2 Aunque como se puede observar debajo de la viñeta que dice *FIN*, Roncagliolo lo firmó en el 83.

FANTOMAS
"LA MATANZA DE LOS HALCONES"
Boletín
Paris (Fantaprensa). Halcones continúan sembrando destrucción y muerte en campos y poblados.
FANTOMAS
interceptó todas estaciones Radio y T.V. anunciando detención criminal acción tres capitanes, repentinamente dirigidas por alguien cerebro criminal
ARGUMENTO: R.S.M.
DIBUJO: JUAN RONCAGLIOLO

NUESTRO COLABORADOR

Perpetrador de la convención de cómics más importante de México, la CONQUE. Especialista y promotor de la historieta en todas sus variantes. Está a cargo de las relaciones públicas de Producciones Balazo. http://estoesferpecto.producciones balazo.com

COMIKAZE

¿Dónde comprar tu revista Comikaze?

Por amor al (9ª) Arte

AntiHero
14 Oriente #14-1,
San Andrés Cholula, Puebla.

Big Bang! Comics
Boulevard Nuevo Hidalgo. Local 2,
Fraccionamiento Quinta Bonita.
Mineral de la Reforma, Hidalgo.

Capital 8
Pabellón Cuauhtémoc. Antonio M. Anza #20,
Isla frente al cine, Col. Roma.
[Metro Hospital General y/o Centro Médico]

Cómics Fénix
Facebook.com/comicsfenix
Aguascalientes, Ags.

Decomixado
Plaza Niza. Niza #66, Local 2, Col. Juárez.
[Metro Insurgentes]

Global Comics
Vicente Suárez #114, Col. Condesa.
[Metro Juanacatlán o Chapultepec]

Kamite
Pasaje Zócalo-Pino Suárez. Local 31
Centro Histórico.
[Metro Zócalo]

Bazar del Entretenimiento y el Videojuego (Frikiplaza). Eje Central Lázaro Cárdenas #9, Local 61(primer piso), Centro Histórico.
[Metro Bellas Artes o San Juan de Letrán]

Kimota Comics (antes Latveria)
Plaza Arquímedes. Arquímedes #130
(esquina con Horacio), Local 41.
[Metro Polanco]
http://www.kimotacomics.blogspot.com

Kimota Comics Puebla (antes Sparta)
Plaza Puebla. Calle 5 de Mayo #8, Local 81
(quinto piso), Centro Histórico, Puebla.

Kingdom Comics
Plaza Diamante. Calle 62 #505-C por 63,
Local 12, Mérida, Yucatán.

Librerías Educal
¡En sus **90** tiendas en diversas ciudades del país!
Encuentra la más cercana en:
http://www.educal.gob.mx/directoriolibrerias

Osporcomics
Plaza de la Tecnología. Carranza #120,
Local 270. Zona Centro,
San Luis Potosí, S.L.P.

Planet Comics
Tintoreto #89 (esquina de Eje 6 Sur y Avenida Patriotismo), Colonia Noche Buena.
[Metro San Antonio]

Mr Marvel
Callejón de la Condesa y 5 de Mayo,
frente a Sanborns "Los Azulejos"
Centro Histórico, Ciudad de México.

Shangrila Comics
CentroCel Latino. Eje Central Lázaro
Cárdenas #12, Local 202-A (segundo piso),
Centro Histórico, Ciudad de México.

Snikt! Comics
Plaza Doblado. Pedro Moreno #113,
Local 6, Centro Histórico, León, Guanajuato.

Venom Comics
Centro Comercial Plaza Oriente.
Av. Ing. Eduardo Molina #1623, Local G-14,
Col. El Coyol.

o pídela al correo
enviocomikaze@gmail.com

¿Te falta algún número?
¿Quieres suscribirte por un año?
¿Deseas vender Comikaze
en tu negocio?
¡Contáctanos!

Comikaze Podcast

No olvides visitar:
http://comikaze.net

BAR